

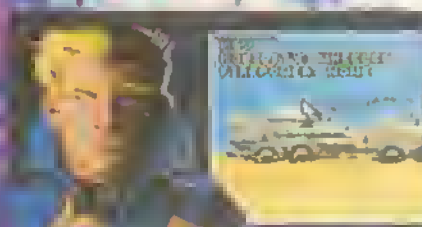
Commodore Világ

C64 • AMIGA • PC • Plus/4

**ACTION SERVICE
DESTROYER ESCORT
ULTIMA V.**



DUNE 2.



STUNT ISLAND



Nr. 34.

V. évfolyam • 1993/4.

ISSN 0866-0808

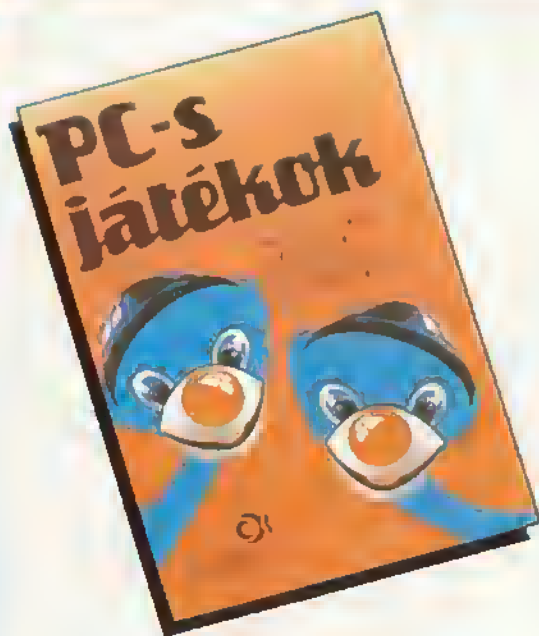
COM-WARE ©1993

Ára: 99,- Ft



9 770866 080003

ERIC the Unready



Rendkívüli májusi akció!
Ha most rendeled meg
a PC-s játékok c. könyvet,
kb. 200,- Ft-ot megspórolsz!

Most csak: **299,- Ft**

A tartalomból: Hasznos alapozás kezdő PC játékos számára / PC-s elsősegély, mintegy 40 játékhoz / A PC-s játékok fejlődéstörténete / Larry I. / Larry II. / Larry III. / Larry V. / Police Quest I. / Police Quest II. / Police Quest III. / Space Quest I. / Space Quest II. / Space Quest III. / Space Quest IV. / King's Quest I. / King's Quest II. / King's Quest III. / King's Quest IV. / King's Quest V. / Breach 2. / Rules of Engagement / Civilization / Sim Ant / Sim Earth / Spellcasting 101. / Spellcasting 201. / Wing Commander 2.

A könyv terjedelme: 220 oldal

Megvásárolható: **COMPUTERBOOKS Kft., Budapest,**
XII. Tartsay V.u. 12. Tel.: 1751-564, FAX: 1753-591

Megrendelhető: **COM-WARE Kft., Budapest, Pf.: 363. 1519**

Az 1991. és 1992. Évkönyv egyidejű megrendelése esetén
100,- Ft kedvezmény!

**...még
kapható!**

Ára: 398,- Ft

Cssk úgy ömlesztve, hogy mire számíthattok:

A nagyok, mert mi még mindig szószátyárok vagyunk: BATTLETECH / BATTLE COMMAND / ELVIRA - MISTRESS OF THE DARK / ELVIRA II. - THE JAWS OF CERBERUS / HEART OF CHINA / MIXED UP FAIRY TALES / PIRATES! (egy kis kiegészítés) / POOLS OF DARKNESS / ROCKSTAR ATE MY HAMSTER / ULTIMA UNDERWORLD; A kicsik (mert mi hagyjuk az olvasókat is szóhoz jutni): ABC Monday Football / Apollo 18 Mission / Basket Manager / Bill & Ted's Excellent Adventure / Bravestarr / Bushbuck / Cadaver 2. - The Payoff / Creatures 2. - Torture Trouble / Crystals of Arborea / Demon's Kiss / Dirty / Eskimo Games / Eternal Dagger / Face Off Hockey / Frigyláda / Godfather / Great Courts / The Great Giana Sisters / Hollywood Poker Pro / Jai Alai / John Barnes European Football / King's Bounty - IV. szint: SAHARIA / Mega-Lo-Mania / Miami Ice / Postman Pat / Secret of Monkey Island I. (kiegészítés) / Oil Imperium / PP. Hammer / Stümp In Secret Mission, PLUS/4 SAROK, Creatures / Drol / Hajótörőn / The King's Testament / Királylány / POKE-ok, tippek / Digital System / Future Composer / Psychadelia / Turbo Assembler V6.0 / Plus/4 programozástechnika; ELSŐSEGÉLY: kb. 10 oldal és a szemünk józott, mire bepötyögtük! DEMOLÓGIA: rövid áttekintés az elmúlt év legjobb demóiról; PROGRAMOZÁSTECHNIKA: Kalandjátékok írása (C64) / Intro modul elkészítése (Amiga), BUVÓS CARTRIDGE-EK: Atomic Power (C64) / Action Replay Mk V-VII. (C64) / Action Replay Mk III. (Amiga); FELHASZNÁLOI PROGRAMOK: Autodesk Animator (PC) / Create with Garfield (C64) / Cygnus ED Professional Editor V2.0/Cygnus (Amiga) / Dveidim V1.0 (C64) / Demo Maker - Warriors of Darkness (C64) / Giga CAD (C64) / Intro Maker - Warriors of Darkness (C64) / Magic Monitor V1.0 (C64) / 3D Message Maker/Masters Design Group (C64) / Pro Tracker (kiegészítés) (Amiga) / Rockmonitor - Soundmonitor (C64) / Scribble V2.10 (Amiga) / SMON C00001 (C64) / Sprite + Graphic BASIC (C64)



Commodore Világ
V.évfolyam, 1993/4.szám
Megjelenik évente 9 alkalommal

Kiadja: COM-WARE Kft
Felolós kiadó: Rucz Lajos
Felolós szerkesztő: CoVboy
Borító: Oiggy Pigs/Silents (Amiga)
Készítették: 1.75 + CoVboy
Belső grafika: Müller Mihály
Munkatársak: Beka Gábor
Oévai Gergely
Homoki Péter (HaPi)
Mr.Bebilon
Szalai Róbert
Werner Zsolt (DADA)

Fotók: PRACTICA BX-20
Postacím: COMMODORE VILÁG
COM-WARE Kft
Budapest, Pf. 363, 1519

Itt lehet levelezgetni, nem a bankcimen!
Bankcím: (ezt a címet felelsd el, ha levelet akarsz írni — arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha csekken rendelés újsgát, Évkönyvet vagy egyéb papíruszt, és a csekket nem mi küldtük Neked. Ezt a címet kell beírni a "ponzosszeg címzettje" rovatba.

OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117
(A csekk közöpső szelvényének hátoldalára legyenek szívesek mindig ráírni: COM-WARE Kft., MNB 218-98426/41853-7 — és azt, hogy a pénzt mire adod fel!)

Térjesszi:
A HIRKER (Hírlapkereskedelmi Igazgatóság) az ország egész területén megtalálható hírlapárusító szaküzletekben és pavilonokban, valamint kapható a következő üzletekben és áruhelyeken:
ACOMP Kft., Bp., XIV. Almos Vez. u. 17.
ANUBIS Kft., Bp., XIII. Örmény u. 5.
Kolencsöld Kft., Könyvesboltja (SZAMALK), Bp. XI Szekesita A.u 68
Műszaki Könyvtárház, Budapest, VI. Liszt Ferenc tér 9.
MIKRO-BIK Kft. Szaküzlete, Miskolc, Széchenyi u. 49.
MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Eger, Széchenyi u. 21.
MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös, Szt. Bertalan u. 2.
CILI-BAZAR, Nyíregyháza, Koszuth u. 25.
PALETTA Computer Shop, Oebrecon, Csapó u. 15.
BIT-STOP BT. Szaküzlete, Kecskemét, Rákóczi u. 2.
AXIS Kft., Baja, Szabadság u. 2.
ZAHORAN kereskedő, Békéscsaba, Lepény Pál u. 11/2.
TELECOMP Kft. Szaküzlete, Sopron, Orsolya tér 5.
RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi u. 41.

ISSN 0866-0808 — Pótlás Nyomda Rt.
Felolós vezető: Bokor Gábor

A CoV következő száma
a június 21-én
kezdődő héten jelenik meg.

TARTALOMJEGYZÉK

Tartalomjegyzék, nyelvények és egyebek...	1
News (64, Amiga, PC)	2
Action Service (64)	4
UGH (64, Amiga)	5
ULTIMA V. (64, Amiga, PC)	6
Destroyer Escort (64, Amiga)	8
Dune 2. (Amiga, PC)	10
Stunt Jeland (Amiga, PC)	15
Gomes Center (64, Amiga, PC)	20
Eric the Unready (PC)	22
Tökös Mákó (térképek).....	31
Ark Pandora (64)	
Nightbreed (64)	
Steel (64)	
Tuskot (64)	
Plus/4 sorok	32
(Tippek, Oigi Sequencer, Way Out, Laser Squad 1.2, Twin Kingdom Valley)	
Hirdelések	34
Hengárny-csata	37
CoVoy Posta	38

FIGYELEM! Minden szám megjelenésekor 10 doboz mágneslemezt sorsolunk ki azok között, akik hozzánk leközzölhető anyagot (leírást, térképet, tippeket stb.) küldenek be, valamint előfizetőink között is tartunk ilyen sorsolást.

Beküldött anyag alapján 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Amási Zsolt, Szeged (Am)
Balázs Zsolt, Maglód (64)
Bodnár János, Oebrecon (64)
Eszes Pátor, Tószeg (64)
Hármori Dávid, Nagykanizsa (64)

Ignicz János, Miskolc (Am)
Kovács András, Kóny (64)
Pakrasz Benjámin, Bp.XI. (Am)
Szigetvári Péter, Győr (64)
Tóth István, Bp.XX. (PC)

Előfizetőink közül 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Bóka Zoltán, Szeged
Csics Krisztián, Levél
Oankó István, Nyíregyháza
Fejas Gábor, Szentendre
Holyba Zoltán, Naszály

Majorsai Endre, Pécs
Nádasdy Zoltán, Bp.XX
Puch Albert, Sopron
Sraludós Levente, Bp.XII.
Szabó Jenő, Bp.IV.

Nyelvényeket postai úton juttatjuk el

A CoV 33-ban megjelent rejtvény helyes megfejtése:

A számok összege: 199.
A borítón egyébként a következő játékokról helyeztünk el képet:
Felső sor: Ft 17A (microprose), P47 Thunderbolt (Firebird)
Alsó sor: F16 Combat Pilot (Oigital Int.), F19 Stealth Fighter (Microprose)

A CoV 32-ben közölt rejtvényre helyes megoldást beküldők között 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Bogdi László, Bp.XV.
Csídei Péter, Szombathely
Gazda Zoltán, Kaposvár
Gyulai Gábor, Bp.IV.
Pintér Áttila, Békénytereny

Épp ez jutott eszünkbe...

Amilyen gyorsan vége lett a télnek, olyan gyorsan itt a nyár, legolábbis miközben kint tombol a 27°C, s egyesek május 1-én a városligeti sorsátori látogatják, addig mi itt gúvondunk a monitorok előtt, a hengszóróból éppen Ladánybano 27 bömböl, hogy miért épp az, talán mert ez a kezdet volt legfelül. Na de mit szövegelek itt össze-vissza, valami az új CoV-ról is kellene szólnunk. Ez a CoV annyiban különbözik a többtől, hogy az előtélélvő után jön ki, s még az uténálvő előtt. Ha a megjelenés csúszott volna egy pár napot, akkor big sorry, de erről most tényleg mi tehetünk, ha meg időben jelentünk meg, akkor meg big pussy a nyomdának. Ebbe a számba is jutott egy pár betű, pontosan 418.000, legolábbis a gép ennyit írt ki, majd csak beosztjátok velahogy. A jövőt illetőleg egyébként van egy-két ötletünk, de erről inkább legközelebb fogunk értekezni, addig még leülepednek a friss ötletek, s a kikerlástyosodott valós jóvőkép mozaikdarabkét rekeljük össze a CoV 35-ben. Addig is inkább azt javesoljuk lepozzatok egyet, mert ezen a lapon már úgysem lesz semmi érdekes!

NEWS

Juhhóééé! Ismét egy *Siorra* baromság, de ennél még nagyobb! Sőt! Fenomenális! Hogy miért, mert ezúttal végre, nagy várakozást követően a jó öreg CoVboy életét dolgozták fel *Freddy Pharkas Frontier Pharmacist* c. legújabb alkotásukban CoVboy — álnévén Freddy — barátunk ezúttal 1888-ba repült vissza, hogy Frontier városka fevegőjét rontse. Lesz leírás is!

— 64 —

Zak McCracken hívók, figyelem! Nem, nem a legendás kalend-játék folytatása készült el, helyette itt van a *Ninjitsu Design* által létrehozott produkció, az *Art of China*. Kezelőse és felépítése megszólalásig emlékeztet az egykori *Lucasfilm* alkotásra, kár, hogy grafikailag kissé elülmülje nagyhírű elődjét. A napokig tartó kalendozás viszont ennek ellenére is biztoshattnak látszik. Alig várjuk, hogy napvilágra lásson, a taljaskörű leírás erről az izgalmasnak ígérkező anyagról!

— PC —

Ha azt mondjuk *SSI*, ugye akkor mindjárt felcsillan az AD&D rajongók szeme? Ritkán fordul elő, hogy a *NEWS*-ban nem szerepel *SSI* játéka e kaland kategóriában. Egyelőre csak PC-re jelentették meg a *Vail of Darkness*-t, amely az erdélyi Dracule gróf meséinek egyik epizódját dolgozza fel kicsit átformozott formában. Kalandunk során zombik, farkasemberek, vámpírok próbálnak minket meggyőzni arról, hogy pályatutásunk nem a legsikeresebb, azonban nem szabad ebben a hitben hagyni őket. A 3D perspektíva rondkívül élvezetessé teszi a játékot, a játék kezelése pedig teljesen altér az *SSI* játékokban megszokott szisztémától, úgy látszik végre ők is újítottak valamit.

— 64 —

Két új kalanddel jelentkezik C64-en kis hazánk népszerű csapata az *OTHIS Software*. Az első (kép balra) egy bűnügyi történetet dolgoz fel: **JOHN MANDALENI KALANDJAI 1. rész: ROBERT ROY TITKA**. Robert Roy a város legnagyobb gangsztere. Egyik nap furcsa híreket kapunk Roy-ról, ezért elhatározzuk, hogy mint magánlektív, megpróbáljuk lecsukni. Ehhez természetesen először bizonyítékokra kell lennünk... A mintegy 80 pályás játék — amely teljesen ikonvezérelt — minden tekintetben alnyerte tetszésünket. A másik A KASTÉLY ugyancsak színvonalas kaland, négy szabadon választható szereplő, fél MB-nyi rajzott kép, 100 helyszín, 220 KB szöveg, autómep funkció, RPG harci elemek... Ugy gondoljuk ezzel mind magunkat beszélnek, legalábbis egy C64 képességeihez képest. Csak így tovább *OTHIS Software*!

AKCIÓ

— 64 —

Bár a mozikban már vegy másfél-két éve fut a *Robin Hood* című film, csak mostanra készült el C64-re a hasonló című mászkáló akció-program. Ha már elégünk lett a géppisztolyok és golyószórók már-már unalmas kepeléséből, térjünk át a lessacskán romantikus, sőt a mai viszonyok közt szinte humánusnak ható új használatára, és *Code Masters*-ök jövőtől kisérjük el a néhai *Robin Locksley*-t legújabb kalandjaira.

— 64 —

Egykori sörillatú cigarettá-füstös kocsmák kedvelt játék-automatája volt az a bekészített játék, melyben az üttesten kellett úgy átugráztatni a brakit, hogy a száguldo autók kereké elatt ne mondja azt hogy putttyyyy!!! Ugy látszik a *Magic Disk* nosztalgia-hullámban szenved, hogy ezt az ősl kövületnek számító programot kipofozták, és felújított formában bocsátotta az érdeklődők rendelkezésére. Persze az, hogy az anyag eredetileg ősrégi, semmivel sem csökkenti a *FROGGER*'93 élvezeti értékét.

— PC —

A *Tsunami* csapat is a futottak még kategóriába tartozik, annyira nem hallottunk róluk az utóbbi időben. Nos, legújabb alkotásukkal PC-n rukkoltak elő. A *WACKY FUNSTER'S* c. játék egy kicsit *Street Fighter* klón, megtűzdelve némi *Dragon's Lair* rajzfilmszerű grafikáival, és sok-sok humorral. A játék állagos értékelése a *Power Play* szerint 22 % volt, ez mindent elárul róla.

SZIMULÁTOR, SPORT

— 64, A —

Zeppelin-ék egy újabb stoffal örvendeztettek meg minket: az *International Truck Racing*-gel. Mint már a cím is jelzi, kamionok versenyéről van szó, de itt a szokásokkal ellentétben nem csak a gépöst (vontatót) kell jól és perazó gyorsan megvágnunk, hanem a réakasztott vontatmányra ható fizikai hatásokkal is figyelni kell vennünk, ellenkező esetben a centrifugális (műgyotemet végzetek kódveért centrípétális) erő a pályán, sőt futamon kívüre is kényszerítheti járművünket. Az annál némileg szobben kivitelezett *Slicks*! mellett is kallemas szőrekeozást ígér.

— 64, A —

Akiknek elöggük lett a kamionozásból, azok ámorhatnak személyautózásra is, természetesen újant *Zeppelin*-ék jövőtől, nekik ugyanis úgy látszik megtetszett a *Supercars* vásárlási lehetősége, és a 3D *Stock Car* dizájnya, így a kettőt összegyúrva alakulhatott ki a *Carnage* című anyag. Mivel itt az *Int. Truck Racing*-gel szemben egyszerre láthatjuk a teljes versenytáblát, sőt, külön turbó is segít minket, lényegesen több esélyünk van a győzelemre, és járművünk fejlesztésére. Mindenesetre dicsáértos a kiadó cég igyekezte, hogy lehetőleg minden igényt kielégítsen.

— PC —

Az *Electronic Arts* új kosárlabdaszimulációjának semmi köze Amman-hoz, Jordánia fővárosához. A **JORDAN IN FLIGHT** c. játék *Michael Jordan* nevét fémjelzi, ne persze aki nem ismeri az Allemek nagy kosárlabes sztárjait, attól lehetne helyette John Maddon, vagy Honti Hanna is. Szóval a játék kiválózásában a *John Madden Football*-ra, és a *PGA Tour Golf*-ra hasonlít, talán nem véletlenül, hiszen azok is vérbéli EA játékok. A 3D pályának és magának a játéknak a kidolgozása SVGA-n színvonalasra sikeredett. Egy manetel mindenképpen megér, hogy felinstalláljuk!

— 64, A —

Régi ismerősként köszönhetjük a *Code Masters* csapatát. Legtöbbször egyszerűnek tűnő egyképernyős ügyességi játékok kerülnek ki műhelyükből, most azonban ők is megpróbálkoztak egy kissé más stílussal. Bár az egyképernyős megoldás maradt, ez — ha figyelom-be vesszük, hogy billiard szimulációról van szó — nem lül nagy báj. Sőt! Azt kell mondjuk, a *Cue Boy* című anyag nem is rossz próbálkozás, könnyen áttekinthető, egyszerűen kezelhető, és grafikailag is elfogadható lett. Ha van olyan, aki gyűjti az ilyen jellegű programokat, ezt se hagyja ki kollekciójából.

— A, PC —

Vajon a *Merit* honnan merített, miután a cápat így hívják, a leggyeszerűbb lehetett saját magától meríteni. Nos, a **TOM LANDRY Strategy Football** egy amerikai foci szimuláció, melyben egy teljes ligaküzdelmet kísérelhetünk végig. A játék legjobban sikerült része a visszajátszás, de a rugbykedvelők biztos ellesznek vele egy darebig.

— 64, A —

Bár a *squash* ma még csak az alfi-körökben mozgó hobby-ja lehet, szimulációját már most is kipróbálhatjuk a *Zeppelin Games World Championship Squash* című programjában. Aki a tenisz, ping-pong, és egyéb hasonló ügyességi sportok híve, az biztosan nem csalódik abban a kifejezetten tetszetős és egyszerű kezelésselű játékban. Ugyancsak a *Zeppelin* dobta piacra a *Tabla Tennis*-t. Annnyit el lehet róla mondani, hogy a méreteihez képest nem is olyan rossz.

STRATÉGIA

— 64 —

Gondoljuk, nem *Dan Kane* az egyetlen, akinak olynerte tetszését a *Star Trek (Urszakerak)* sorozat. Olyanok viszont biztos kevesen akadtak, akik a sorozat befejezése miatt érzett fájdalomukban a C64 mellé üttek, és a maguk által megálmodott küldetésekbe hajszolták az *Enterprise* űrhajó már-már nyugdíjas legénységét. Az Egyesült Államok-beli illetőségű *Dan* azonban ezt látta, mághozzá egyszerűedül, és létrehozta a *Starship Commander*-t, a stratégia kedvelők nem kis öröme. A lemezen a katalózi utasítás mellett olvasható az elkövető ígérete arra vonatkozólag, hogy igyakszik a további folytatásokat is megírni. Tanulság: ha egy USA-beli fickó a mai napig megtartotta a 64-est, nem biztos, hogy nekünk fanyelognunk kellene gépünk kis teljesítménye miatt.

— (A), PC —

A *Merit* mégiscsak jól merített, mert a **MAELSTROM** c. stratégiai játékuk nem is sikerült olyan rosszul! Egy galaxis x. planétáján irányítjuk a történéseket, az életet, a poltikát, egyszerűen rajtunk áll, vagy bukik, hogy na ezabedüljön ol a planétán a káosz, mert akkor nehéz dolgunk lesz...

— PC —

A *Now World* a birodalmak birodalmát dolgozta fel, amikor kihozta a piacra az **EMPIRE DE LUXE** c. alkotást. A játék egy kitalált világban játszódik, ahol az a feladatunk, hogy diktátor hajlameinket kiélve minél nagyobb területnek legyünk beldog birtokosai. Nos abban a harci eszközök teljes tárháza lesz a segítségünkre. A grafika csak EGA-s, de annyira élvezetes maga a stratégia, hogy 85 %-ot érdemelt ki a játék a pontozás során.

LOGIKAI, EGYÉB

— 64 —

Az egykori Bűvös (*Rubik*) kocka annak idején azért okozott sokak számára megoldhatatlan feladatot, mert a megoldás 3 dimenziós látás- és gondolkodásmódot igényelt volna. Ezen a problémán segít most a *Fifth Dimension* nevű szerveződés *Cube Magic* nevet viselő anyaga. Bár a készítőik neve az ötödik dimenzióra utal, a program maga a mágikus kocka kétdimenziós, azaz síkbeli változata. Első ránézésre talán így egyszerűbbnek tűnik a feladat, a későbbiekben azonban be kell látnunk, hogy így nem olyan egyszerű.

— A, PC —

Ez aztán az ész-játék, micsoda logika, micsoda agyotűnt ötlet (Erről jut eszembe: „A rádió egy agyafűrt ötlet, a kanadai meg egyetűrt és őt tett”, ja, hogy mi ez? Hát ez a különbség a rádió és a kanadai ötletek között — CoVboy). Szóval a *Magic Bytes* valóban verászos byte-okat nyomott a lemezekre, amikor megalkotta a **PENTHOUSE Hot Numbers** c. afenetuggya milyen besorolású „játékot?”. Szóval ebben a GAME-ben a *Penthouse* c. Ismert Irodalom-ból kiscannelt dígi szexkópok foglalnak helyet, mely képeken tetszőleges kivágásokat, nagyításokat stb. tehetünk. Izgódadjól!

— 64 —

PC-s játék C64-en!! Persze ne tessék valami nagy dologra gondolni... Akik ismerik a *Windows* alatt futó kisebb játékokat, biztosan találkoztak már a *Cris Comper* által roallizált *Mine Fields* ottani verziójával. A játékokban logikailag kell kikövetkeztetnünk, vajon az okna-mező mely négyzetet alatt rejtlenak a 'Gamo Ovar' foliratot kívántó szerkezetek. Ha hibás logikát követünk, nyugodjunk békében...





A helyszín egy szigorúan titkos kiképző-központ valahol Európában... Az akadémia pont legkiválóbb újoncainak egy napot kell itt eltölteniük, hogy felkészüljenek szuper-titkos küldetésükre. A kiképzést a híres *Cobra* parancsnok vezeti a Kigyó utcából. Számunkra is itt a nagy lehetőség: önként jelentkezhetünk a veszélyes küldetésre. Résztvételünk és szerepünk attól függ, hogy milyen sikerral haladunk végig a gyakorlopályán. A kemény válogatás után meglátjuk, hogy maga a küldetés sem sötétalopp, hanem veszélyes feladat, ahol még az életünket is kockáztatnunk kell.

Gyakorlopálya

A játék 2 üzemmódban játszható: a képernyőn látható panel megfelelő nyomógombjával lenyomásával választhatunk közülük. **Játékmód:** A feladat három különböző tesztből áll.

Erőnléti teszt: Teszt, ahol akadályokat kell leküzdeni (fal, vízesárok, létra stb.) amelyen gyorsan csak lehet. A másodikra töredéke alatt kell végtelenül a parancsnoknak utasítását, úgy, hogy közben *Rex*, a harckutyó — akit úgy képeztek ki, hogy minket mindenben akadályozzon — al ne kapjon.

Kockázat: Gyakorlat. Szemtől szembe az ellenséggel, hogy banánk a kézigránál, robbanó szerkezetekkel, és hogy tudjuk kikerülni az aknákat, a földet pásztázó kőbar lövedéket stb. Ha mindez sikerül, akkor az a kérdés, hogyan szabaduljunk meg *Rex*-től, aki kerget minket.

Hard gyakorlat: Újra szemtől szembe az ellenséggel! Ezek a nemmit sem hagynak ki, mindent elkövetnek, hogy letörtsanak. Készülünk fel a legrosszabbra, gumilövedék, kézigránatok, közel-lébbel támadnak. Az örök közömbösségre minden magengedett, még a család is!

Tervezési üzemmód

Programunk tartalmaz egy olyan tervező-ozkózt, amelynek segítségével mindenki megtervezheti a saját elképzelése szerinti pályát, beleértve a rejtett csapatát is. Ezután számunkra bizonyos hogy az **Action service** több, mint egy hagyományos játék. Olyan fantasztikus különlegesség, amely egy játékban ötvözi a játék és a kaland minden izgalmát.

Billentyű/joy megfelelő irányok

'A' — joy balra; 'D' — joy jobbra; 'E' — joy fel; 'Z' — joy le; 'JOBB SHIFT' — joy tűz; '1,2,3,4,5,6,7,8,B,I,J' — a képernyő vezérlő panelje;

Játék mód:

Minden batórtos után a játék üzemmódban indul a program. A játék során a vezérlő panelről adhatunk utasításokat. Ez 8 billentyűt tartalmaz: egy indító gombot(l), valamint jobbra-balra nyíllat. Az egyes funkciók kiválasztása, a vezérlő segítségével a következőképpen történik: Állítsuk a villogó kurzort a vezérlő billentyűre, majd nyomjuk meg a tűzgombot, akkor a vezérlőbillentyű színe megváltozik.

Vezérlőpanel funkció

1. Az eddig elért legjobb eredmény
2. Kiszállás a játékból, visszatérés a Boscóba;
3. Névváltoztatás: a 'J' vagy 'B' segítségével kiválasztott nevet megváltoztathatjuk. Ehhez az 'I' kiválasztásával törölhetjük a nevet, majd be kell írni a sajátunkat.
4. Gyakorlat kiválasztása, indítása, az 'A', 'B' vagy 'R' segítségével kiválasztott gyakorlat az 'I' lenyomására indul. Csak az első három pálya számít küldetésnek, a negyedik az általunk tervezett pálya.

5. Az eredménytábla betöltése, illetve kimondás. Azt, hogy betölteni vagy kimenteni akarjuk az eredményeket (Load vagy Save), a 'J' vagy 'B' segítségével választjuk ki.
6. Használaton kívüli billentyű;
7. Pontszám I.: Kilrja a következő játékos eddigi eredményét.
8. Pontszám II.: Kilrja a következő játékos 5 legjobb eredményét.

Pontozás:

Pontszám kimondásához használjunk egy őrás adathordozót, amit csak pontok, betöltések illetve kimondásokkor használunk.

A játék vezérlése

A billentyűzet bel felső sarkában lévő '←' billentyű megnyomásával bármely játék megszakítható. 'RUN/STOP'-pal a játék megállítható.

Induló helyzet: ÁLL, majd Innen:

'O' — Futás

Futás közben a tűzgombbal mahínálhatunk, attól függően, hogy melyik részen vagyunk a pályának. Így alacsony objektumokat átugorhatunk, függeszkozhátunk létrán, kötélén, valamint átmászhatunk talon.

'JOBB SHIFT' vagy tűz — alakítás

'A' — fordulás jobbra; 'D' — fordulás balra; '←' — legyort latol; 'SHIFT' vagy tűz — vissza alapállapotba;

'E' — Oránátdobás, vagy közelharc

'E' — hátrahojás; 'A' — rúgás; 'D' — ütés (dobás); '←' — térdelés (felvétel); 'SHIFT' vagy tűz — vissza alapállapotba;

'A' — Marólaa vagy feküdj

'E' — fekvőtámasz tal; 'A' — kúszás; 'D' — kúszás; '←' — fekvőtámasz le; Amikor az ikonon megjelenik a fekvőtámasz, 10-at kell lenyomni, majd 'SHIFT' vagy tűz térdelésbe vissza;

'←' — Térdelőhelyzet

'D' — közlgánát, vagy robbanóanyag felvétel, beállítás, eldobása; '←' — feküdj; 'SHIFT' vagy tűz — vissza az előző helyzetbe;

Tervező mód

Válasszuk ki a panelon az **EDIT** tunkciót. Ezután a tervező program betöltődik. (A kazettások gyári verzióján fordítsák meg a kazettát és csévéljék vissza, kalózkazettákon pedig megkaroshetik a helyét a számlálóállás alapján). A pálya összesen 256 egyforma pályaszaléttól áll. Minden pályaszalétn 4 különböző típusú elem állítható fel: • diszlet; (feltétlenül szükséges); • a figura előtt, mögött elhelyezett akadály, (elhagyható); • pálya szintmagassága; • csapda (elhagyható);

Egy pálya összeállítása

I. Olaszlet elhelyezése

Válasszuk ki a nyíl segítségével a **Land-escape** (tájkép) tunkciót, majd válasszuk ki azt az elemet, amely a legjobban tetszik. Ha a sötét részre clickolunk, másik elem-készlet jelenik meg.

II. Akadály kiválasztása

Válasszuk ki az **ITEM** (elem) tunkciót.

a) Jelöljük ki, hogy az akadály a háttérben **BACK ITEM**, vagy az előtérben **FRONT ITEM** legyen.

b) Válasszuk ki egy tárgyat a készletből!

c) Helyezzük al az akadályt vízszintesen az x-szal jelölt skálán.

d) Állítsuk be az akadály függőleges helyzetét az Y-nal jelölt skálán.

Az ABCD tunkciók tetszőleges sorrendben cserélgethetők.

A **MAN** tunkciót kiválasztva az Y skálán beállíthatjuk a játékos függőleges helyzetét, a padlóhoz képest. Lehetőségünk van arra, hogy a figurát alüntessük (OFF) és újra visszahozzuk (ON).

III. Csapda állítása

Ez a funkció azért fontos, mert a játék izgalmát növeli az ügyesen elhelyezett csapda. Válasszuk ki a TRAP (csapda) funkciót. A kiválasztott csapda száma megjelenik az aktuális pályaszelet fölött. Ha a csapda lista fehérré mezőjére tévedünk, a csapda törődik. A csapdák két csoportra oszthatók aszerint, hogy szükséges-e hozzájuk akadályt állítani vagy sem. Például: a 2. csapda JUMP/FALL csak valamilyen akadálytalag együtt használható (alacsony fal, homokzsák stb.). A csapdák másik csoportja: DO 10 PUSHUPS (csinálj 10 fekvőtámaszt), vagy CLOSE COMBAT (közökharc): függetlenül mindentől (diszlot, tönk, rox stb.), így bárhol folytathatunk, de érthető, akár logya nem célszerű mondjuk egy tő közepén csapdát állítani... A csapdák elnevezése:

- 1) JUMP OVER WALL (ugorj át a falon) — megosztatnál;
- 2) JUMP WALL (hopp/kopp) — alacsony akadályoknál (fal, zsák);
- 3) JUMP SLIP (hopp csússz) — lolberuk vagy horpadt földnél...

- 4) DOG START (kadel) — amint túl jutunk a csapdán a rex megérget...
- 5) MINE (hát akkor ki?) — csak a háttérben elhelyezett akna, akadálytalag együtt;
- 6) GRENADE (gránát) — csak az előtérben elhelyezett gránát akadálytalag együtt;
- 7) DROWN (vízbe full) — csak olyan tavon, ahol nincs híd;
- 8) GET CHARGE (kapd föl) — csak az előtérben elhelyezett dobozt érdemea észszerű távolságra vinni a páncél ajtótól;
- 9) SETCHARGE (rakd ia) — csak a páncél ajtótól disziottal együtt;
- 10) REARATTACK (orvtámadás) — majdnem mindenhol; Az ellenség csak akkor támad, ha túljutunk a csapdán;
- 11) LAW BURST (repszatámadás alacsony) — majdnem mindenhol;
- 12) HIGH BURST (repszatámadás magas) — majdnem mindenhol;
- 13) CLOECOMBAT (közökharc) — majdnem mindenhol; Az ellenség ekkor támad, amint túljutunk a csapdán;
- 14) SHOOTER (lövész) — majdnem mindenhol; Az ellenség ekkor támad, amint túljutunk a csapdán;

- 15) HOSZALATON KIVÜLI CSAPDO;
 - 16) DO 10 PUSHUPS (csinálj 10 fekvőtámaszt) — majdnem mindenhol;
 - 17) GRENADE COMBAT (gránátcsata) — azt a csapdát tegyük a kézgránátcsapda alá; Az ellenség ekkor támad, amint túljutunk a csapdán;
 - 18) AIR RAID (légítámadás) — majdnem mindenhol;
 - 19) SWIM (úszás) — csak tónál;
 - 20) CRAWL (kúszás) — csak az előtérben elhelyezett vízcsővel együtt
- OPTION REPEAT (megismételt kísérlet) — A nyomógomb segítségével az utolsó kiválasztott funkció ismételtető meg.
- DISK — E funkcióval kimenthetjük vagy betölthetjük a pályát (SAVE/LOAD).
- END (vége) — Kiszállítás tervezőmódból, vissza a játékmodba. A 4-es pályán nézhetjük meg a saját kreálmányunkat.
- RESET (rörlés) — Az eddig elkészült pályák törlése.
- A programhoz csak egy tanáccsal tudunk szolgálni: minél többet gyakorlunk annál jobban magartjuk az Action service elég dobil gondolatmenetét.



UGH!

Rövid név, egyszerű program, az élvezet mégis gorontáti! S bár az alapötletet az ős 64-es játékbán a Spaca Taxi-ben már láthattuk, a program így is sok újat hozott. Feladatunk ugyanaz lesz, mint a nagy előd esetében! A roánk várakozó ósombereket és asszonyokat egy másik boriang bejártához kell vinnünk, ahol azután szépen alúnnak a sötétben (Na vajon mi előből? Acébből? CoVboy). Teendóinket legtöbbször nem is az ős-taxi kezelése, hanem az idő fogyása okodályozza legjobban. Eppen ezért mindegyik pályán található egy tő, amit ha a láro dobátgatunk és felszedegotjuk a gyümölcsöket, nagy mértékben növeli hátralévő időnköt és oselyünköt a szint végigytolához. Lohatóság van páros játékra is (Erra én már az előbb rájöttem — CoVboy), ahol a másik játékos már a játék olojén iadobálhatja a gyümölcsöket a foról, míg a másik luvarozgotja az omborkéket. Minden szint tojastkése után kapunk egy kódszót, amit a játék olojén ho bogépelünk, onnan kozdhetjük a játékokt. Egy-két jó éltáttal azért tollákozhatunk a játékbán, amallatt, hogy a lényeg minden egyes szinten ugyanaz. Az agyik ósszörnyot például csak úgy lehet ártolmatlanná tonni, ha rádobjuk a követ. A víz előtt is át lehet manni zökkenőmentosan a következőképpen: ometkedjünk lol jó magasra a vízszíntől, majd húzzuk lefelé a joy-t folya-

matosan, és amint a vízbe ártunk, kanyarítsunk egyet vele. Nemegyszer szükségünk lesz orro a monóvarro. A fentiek leírásával nem akarjuk lebecsülni sonki szallomli képosségeit, de előfordulhat, hogy váiollanul nam jött rá, vagy esetleg CoV olvasás következtében agykárosultak ülnök otthon a gépük előtt töltenül. Ez esetben azok, akik megaiázónok tartják az lment ismertett dolgokat, vegyék úgy, hogy a fent említett amborcsoportok számára készült ismertetőnk eme — egyébként briliáns — része. Amennyiben maguk a szallomlig fogytékosak vélik úgy, hogy mindozek olyan világoak, mint a vakablek, abban az esetben bátran kijelenthetjük nekik, hogy nam is olyan hülyék, mint azt mondják róluk. Tehát lol o fojoll! Azaz lo a fojoll, mert fojoll fojallé nam ishet olvasni. No de térlünk vissza a játékra. Előfordulhat, hogy óstaxikkal, úgy landolunk a földön, hogy a raánk várakozó utas ijedttében beleugrik a vízbe, vagy ami mégrosszabb, ml lökjük bele. Hogy a kettő közül melyik következik be, azt egyébként soha nem lehet megállapítani, olyan oprók az omberkök. Nos, ha bent van a vízben, még ki lehet menteni: szálljunk csak rá a vízre, s a szerencsétlen utas odoúszik. Ho nam vagyunk elég gyorsak, akkor... akkor RIP, vagyis REST In Peace, ami magyarul annyit jelent, hogy nyugodjon békében. Háromlajte óstokossal tollá-

kozhatunk; van egy középkorú törté, van egy ósszsony, és van egy öreg tata. Ha ó osik bele a vízbe, no is törődünk vele, mert ó az, aki egyből elsüllyad. Hiába, az izmoi és csontjai már nem olyan jók, mint hojdenán.

Nagyjából ennyi a játék, ismenetónket a 2 Player-Gama moda első hermlnc szintjének kódjával záránk. Azért csak az első harminccal, mert tovább már nem volt kedvünk jétszani o játékkal. Je, hogy akkor minnek ituk ezt o sok mahaságot? Csak.

2 — próbáld meg magedtől / 3 — AMAZE-AUDLE / 4 — PUZZLEAPUMA / 5 — FAMOUSDEATHS / 6 — KISSWEHARDY / 7 — WHIZZOBUTTER / 8 — SIREN. WARDROSS / 9 — THEKILLERJOKE / 10 — MYDOGHASNONOSE / 11 — ENGLISHBIKEHEAD / 12 — SOMETHINGDIFFERENT / 13 — WRATHURFRAMPTON / 14 — ARTHUREWING / 15 — THEBELLSOFSTWARY / 16 — MARRIAOE. COUNCELLOR / 17 — ARTHURPEWTEY / 18 — DEIRDRE / 19 — SOMUCHFORPATHOS / 20 — JIMMYOREAVES / 21 — AMANWITHNUNELEGS / 22 — THEEPILOGUE / 23 — MONSIGNOREEDWARDGAY / 24 — DRTOMJACK / 25 — FULLBODYSLAM / 26 — IHEWORLDAROUNDUS / 27 — IHEMOUSEPROBLEM / 28 — MILTONAVENUE / 29 — THEAMAZINOKARGOL / 30 — THELARCH.

Akarsz havi 1 Gigabyte-nyi programot ingyen? Ha igen, adj fel 300,- Ft-ot kezelési költségként, hogy válaszolhassunk (postautalványon). Csak Atari ST, Amiga, PCI MIX INFÓ, 6723 Szeged, Pf.: 1406.

Felújított mono zöld monitorok CG4, 16, +4 gépekhez	3.900,- Ft
Felújított mono VGA monitorok IBM gépekhez	3.900,- Ft
OKI 103 japán nyomtató, széles A3 méretben, 9 tús teljes ékezetes kerakterkészlettel, AMIGA és IBM gépekhez	18.600,- Ft

SZINT Kft., H-1118 Budapest, Zólyomi út 6/B.
Tel.: 185-1278, 185-1337, FAX: 186-9220

a bűvös kódexet, C64-en 4 lemezoldal, Amigán 1 lemez, PC változatról nincs tudomásunk.

V. — Warriors of Destiny
Erről fogunk ugáznál nem sokára, addig is pár szóben. Az a bizonyos kódex alaposan felbolygatta a világot, ugyanis Mondain bűvös ékszeréből 3 émyur került elő, akik szépen elrendozták Lord British sorát — avagy új uralkodó került a trónra, e Lord pedig húzogatatta... khm. a strigulákat a cellája felén. Az egyes árnyurak ellen trükkösen alkalmaznunk kell a Szeretetet, az Igazság és a Bátorság fogverőt, így helyreáll a nyugalom, és Lord British is kiszabadulhat, ám egy kis véletlen folytán a földalatti világ összeomlott. A C64 változat 8 lemezoldal, az Amiga változat 2 lemez, míg itt már beszélhetünk PC-s változatról is, igaz csak EGA-s, de azért elmegy.

VI. — The False Prophet
Miután földalatti világ nélkül a gargoyl-ek elég nehezen tudtak levegőt venni, ezért kénytelenek voltak kijönni a felszínre, hogy leigazzák Lord British földjét, és egyidejűleg visszaszerezzék a kódexet is. Mi, vagyis Avatar feladata, hogy a gargoyl-eket kitekarítsa a birodalomból, és a kódex vitát eldöntse. Ezt úgy kell megtennünk, hogy egy másik dimenzióba kell átkelportálnunk a kódexet, melyet csak egy speciális lencsével láthatunk, végül adunk egy tál lencsét Lord British-nak, és egyet a gargoyl-ek vezérének Draxinuson-nak is, hogy örüljenek. C64-en 6 lemezoldal, Amigán 5 lemez, míg PC-n már VGA-s kivételben is elkészült...

A továbbiakról már csevegtünk egyet a CoV Evkönyv '92 Ultima Underworld leírása elején, ennyit azért, hogy újabb kiigéztető küldetések jelentek meg az Ultima VII-hez (csak PC-n!), megjelent ugye az Ultima Underworld 2 is, de az Ultimate Ultima-ról még semmi hír.

Nos, ekkor éppen ideje, hogy részletesebben foglalkozzunk azzal a résszel, melyet a legtöbbben kértetek: **ULTIMA V.**

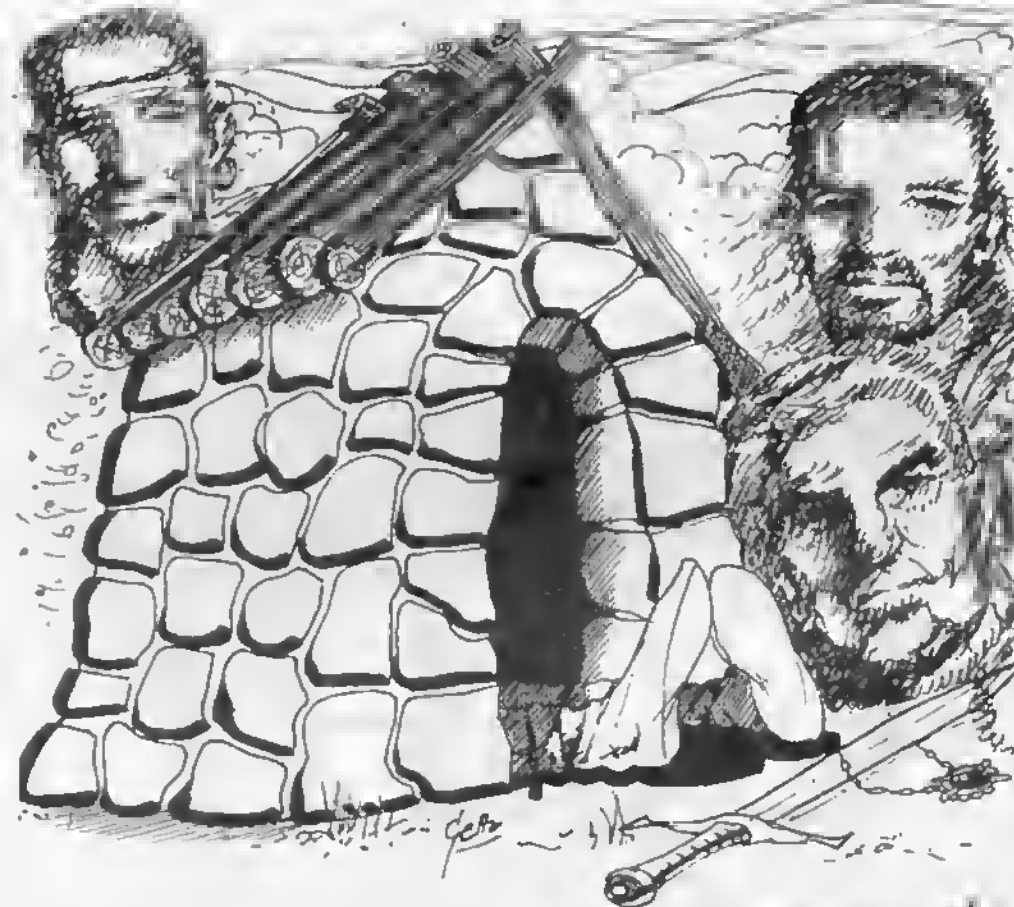


Lord British-t az igazi királyt máj régen nem látta viszont a nép, és aggódnak, hogy meghalt az elvilágban (mert ugye éppen azt ment feltárásképezni egy kamion kockás spirálűzettel a zsabében). Azóta van egy Blackthorn nevű új uralkodó, aki lényegében jó kisfiú, de előkerült három rossz szellem, az Árnyurak (shadowlords), és, akik hipnotizálják, és most Blackthorn bécse a rossz kisbácsika lett. Természetesen nekünk kell rendet rakni...

A játék *lofo* (egyik haverunk) kunyhójából (*lofo's hut*) indul. Itt vagyunk mi, *lofo* a bád, és *Shamino* a harcos. Mivel ez a játék *lofo* van kódszó nélkül, de még így is kézikönyv nélkül nem nagyon használható dologgal (pl. furcsa varázslatnevek), leírunk mindent, ami lényeges lehet.

Utasítások:

- A — Attack:** Megtámadhatunk valakit (völem), vagy csata módban célzunk, majd csapunk.
- B — Boord:** Be-, illetve rászállhatunk dolgokra(ba).
- C — Cast:** Varázslás. A varázslatnév szavainak a kezdőbetűit kell beírni, és akkor, ha van hozzá kótyvalók (lősd: később).



Ultima V

Levelezésünk kalandjátékokkal foglalkozó kérdésköre mostanában két téma köré csoportosul. Az egyik a *Berd's Tale*, a másik pedig az *ULTIMA* sorozat. Miután nem is olyan régen elhintettük, hogy a BT III. csak azért nem lett eddig lenyomva, mert csak a tőrköpek mintegy 80 oldalt tennének ki, mindjárt levelek hada záporozott meg minlot: *nem-e lehetne-e mégis folytatásokban...?* Az *ULTIMA* témában ugyancsak sokan megdorgéltak bennünket, természetesen a C64-esek táborából: *Miért csak azokról az ULTIMA darabokról írtok, amelyek csak PC-re (esetleg) Amigára jelentek meg?* Van benne valami, mondta egykor Végő Ur, a miután *ULTIMA* témában C64-re is elég sok a mai napig a lerágatlan csont, most egy picit szopogatni fogunk — úgy mint azok, akik megfelelő doksi híjén megpróbálták velemiro is menni azokkal a kalandokkal...

Annak ellenére, hogy most az V. részről — mivel ezt kértetek a legtöbben — kívánnunk összehabalyolni valami infót, fontosnak tartottuk, hogy felhomályosítsunk titeket az egész sorozatról, megerősítve benneteket azt a hitet, hogy miért is érdemes az elejéről kezdeni?

I. — First Age of Darkness

Lord British birodalma vészélyben van, miután egy gonosz varázsló — *Mondain* — ki akarja torlaszteni uralmát az ő földjére is. Ezért Lord British egy másik idősíkból átkelportál minket, hogy *Mondain*-t és sorogót legyőzzük. C64-en 1 lemezoldal, Amiga és PC változatokról nincs tudomásunk.

II. — Revenge of Enchantress

Bár *Mondain*-t legyőztük, de még halála előtt eladta tudományát egy tanítványának, *Minax*-nak, aki egy igen gonosz nőszemély. *Minax* ellenünk fordítja híveit, azért le kell győznünk őt, és azokat is akik őt támogatják. C64-en 2 lemezoldal, Amiga és PC változatokról nincs tudomásunk.

III. — Exodus

Ez a *Mondain*—*Minax* páros egy jól sikerült csepet volt, mert erra is gondoltak, mi történik, ha mindketten konyec filme. Nos még életük során kifejlesztettek egy ember-gép keveréket, amelyen korcsot, *Exodus*-t, mi is lehet a célunk, mint ettől a nyavalyától megmenteni a birodalmat. Ezzel a győzelemmel alakul meg *Britannia* állam, élén Lord British-sal. C64-en 3 lemezoldal, Amigán 1 lemez, PC verzióról nincs tudomásunk.

IV. — Quest of the Avatar

Mint ahogy az innen szokott, *Britannia* állam is szépen gyarapodott, fejlődött. A vallásnak negy szerepe volt a népnevelésben. A városokban oktatókat emeltek, ezek voltak az erény okrai. Történt egyszer, hogy kihirdették a *Bajnokok Próbáját*. Nos, semmi értelme nem lenne a játéknak, ha nekünk nem kellene ezen részt vennünk. Meg kell szereznünk a *Bélcasság* kódaxát, hogy elnyerjük mi legyünk a győztesek, és megkapjuk a minket megillető *Avatar* címet. A tengerből egy sziget emelkedik ki, amely *Avatar* nevét kapja (*Magyarul szalag, ott meg minden, és fel-avater a szigetet — CoVboy*), alatta pedig feltárul egy földalatti világ is, a gargoyl-ek földje. Itt helyezik el

varázserő (ezt is lásd később), meg elég magas a szintünk, akkor puff...

E — **Enter**: Bemegyünk pl. egy városba.

F — **Fira**: Ágyúkkal lődözhatalunk. Főleg hajón lesz rá alkalmunk, de ott csak oldalra működik(!).

G — **Gat**: Felszedhetünk valamit.

H — **Hola Up**: Tábor verünk fel, vagy városon belül ágyban szunyózzunk (ott lehet, hogy egy idő után kidobnak). Tábor esetében először petyögjük be, hogy hány óra lesz (0-9), majd hogy őrt állítunk-e (tanácsos — Y), azután válasszuk ki az őrt.

I — **Ignite**: Fáklyát (*torch*) gyújthatunk, persze csak ha van.

J — **Jimmy**: Kinyitunk (kulccsal) egy ajtót. Ehhez kell kulcs (*key*). Lehet, hogy elsőre nem sikerül (*key broke*), de egy idő után fog (*unlocked*).

K — **Klimb**: Felmászunk egy létrán, kerítősanát, vagy hogyre (kell hozzá felszerelés).

L — **Look**: Magnézhetjük, hogy mi mi.

M — **Mix**: Kötveaszunk varázslathoz. Először kell a varázslat neve, majd válasszuk ki a szükséges alkotóelemeket (*reagents*), végül a kötvealékek számát.

N — **New Order**: Két csapattagot tudunk felcserélni (nekünk muszáj alól állnunk).

O — **Opan**: Lohol kinyitogatni dolgokat.

P — **Push**: Tologathatunk dolgokat, és ha már messzebb nem nyomhatjuk, akkor húzzuk.

O — **Quit Save**: Kimentés, de utána nem lépünk ki.

R — **Ready**: A felszereléssel szórakozhatunk. Szorécsőre akárkinél lehet akármilyen (a mágus nyugodtan hóhérrá alakítható egy alabárdal).

S — **Search**: Keresgálthatunk. Általában a tárgyakban találunk dolgokat.

T — **Talk**: Beszélgethetünk valókkal.

U — **Use**: Használhatunk egy tárgyat. A szerek (*potions*) elég izgi szoktak lenni: pl. patkánnyá változnak.

V — **View**: Ha van drágaköve (gem), akkor egy madártávlatból képet láthatunk a környező dolgokról.

X — **X-It**: Leszállunk (lóról, hajóról stb.).

Y — **Yell**: Kibálunk. Logikus dolgokra (pl. egy alvó valaki felébresztése) nem jó. Hogy mit üvöltözzünk, azt lásd később. Azonkívül ha hajón vagyunk, akkor fel-le vonogatják a vitorlát.

Z — **Z-atata**: Státusz. Van benne minden.

Spac: Passz, vagy kilépés egy menüből.
F1: Kilépés dolgokból (gy.k. utasításokból), és a csatatér elhagyása.

Ctrl-S: Hang ki/be.

Státuszban: A következő információkat láthatjuk a karaktereinkről (lombok között):

STR (erő), DEX (ügyesség), INT (ész), HP (energja), HM (max. energia), EXP (tapasztalat), Magic (varázserő). Azonkívül fent van a nem, szint és logalkozás: Avatar (ozak mi lennénk), Mage (imágus), Fighter (harcos) vagy Bard (na mi az?).

A felszerelés (csak úgy ömlesztve):

NÉV / SÚLY / TÁMADÓERŐ / VÉDŐERŐ

bontásban):
Dagger (tőr) / 1 / 6 / —; Sling (parittyá) / 2 / 6 / —; Club (bunkó) / 3 / 8 / —; F.Oil (égő olaj) / 2 / 8 / —; M.Ganche (kásforma) / 3 / 8 / 1; Spear (lándzsá) / 4 / 10 / —; T.Axe (dobóbalta) / 6 / 10 / —; S.Sword (rövid kard) / 5 / 12 / —; Mace (buzogány) / 7 / 15 / —; M.Star (láncos buzogány) / 8 / 15 / —; Bow (íj) / 8 / 10 / —; Crossbow (nyilpuska) / 6 / 12 / —; L.Sword (hosszú kard) / 9 / 15 / —; 2H Hammer (2 kezes kalapács) / 18 / 20 / —; 2H Axe (2 kezes balta) / 15 / 20 / —; 2H Sword (2 kezes kard) / 13 / 20 / —; Halberd (alabárd) / 18 / 30 / —; L.Helm (bórsisak) / — / — / 1; C.Coif (láncsapka) / 1 / — / 2; i.Helm (támsisak) / 2 / — / 3;

S.Hoim (tűskös sisak) / 3 / 4 / 3; S.Shield (kis pajzs) / 2 / — / 2; L.Shield (nagy pajzs) / 3 / — / 3; Sp.Shield (tűskös pajzs) / 4 / 6 / 3; Cloth (ruha) / — / — / 1; Leather (bőr) / 2 / — / 2; Ring (gyűrűs páncél) / 4 / — / 3; Scale (pikkelyes páncél) / 6 / — / 4; Chain (láncpáncél) / 10 / — / 5; Plate (tányérpáncél) / 12 / — / 7;

Varázslatok:

[Szint / Név / Definíció / Idő / Hozzávalók — bontásban, szinten csak úgy ömlesztve]
1 / An Nex / mérgegyógyítás / akármikor / ginsang, garlic; 1 / An Zu / felébresztés / harc / ginseng, garlic; 1 / Orav por / verázrakota / harc / ash, pearl; 1 / In Lor / fény / nem-harc / ash; 1 / Mahl / gyógyítás / akármikor / ginsang, silk; 2 / An Sanct / ládákinyítás / akármikor / ash, moss; 2 / An Xan Corp / élőholott-ijesztés / harc / garlic, ash; 2 / In Wis / csapat koordinálása / nem-harc / nightshade; 2 / Kal Xen / patkánykódás / harc / silk, mandrake; 2 / Rel Hur / szélirány-változtatás / nem-harc / ash, moss; 3 / In Flam Orav / tűzfall / dungeon-harc / pearl, ash, silk; 3 / In Nox Grav / méregfall / dungeon-harc / nightshade, silk, pearl; 3 / In Por / teleportálás / akármikor / silk, moss; 3 / In Zu Grav / alvással / dungeon-harc / ginseng, silk, pearl; 3 / Vas Flam / tűzgolyó / harc / ash, pearl; 3 / Vas Lor / nagy löny / nem-harc / ash, mandrake; 4 / An Grav / fal eltüntetés / akármikor / pearl, ash; 4 / Res Por / lefelelemenet / dungeon / moss, silk; 4 / In Sant / védelem / akármikor / ash, ginsang, garlic; 4 / In Sanct Grav / védőfall / dungeon-harc / mandrake, silk, pearl; 4 / Uus Por / lötmenet / dungeon / moss, silk; 4 / Wis Quas / láthatatlanítás / harc / silk, nightshade; 5 / An Ex Por / varázsszár / akármikor / ash, moss, garlic; 5 / In Bot Xen / rovarlédózás / harc / moss, silk, ash; 5 / In Ex Por / varázsszár nyitása / akármikor / ash, moss; 5 / In Zu / elhatás / harc / ginseng, nightshade, silk; 5 / Rel Tym / gyorsaság / harc / ash, mandrake, moss; 5 / Vas Mani / nagy gyógyítás / nem-harc / ginseng, silk, mandrake; 6 / An Xan Ex / csőbítés / harc / pearl, nightshade, silk; 6 / In An / varázslat megállítása / akármikor / garlic, mandrake, ash; 6 / In Vas Por Ylem / földrengés / harc / moss, ash, mandrake; 8 / Quas An Wis / megzavarás / harc / mandrake, nightshade; 6 / Wis An Ylem / rontgan / nem-harc / mandrake, ash; 7 / In Nex Hur / móregvíhar / harc / nightshade, ash, moss; 7 / In Quas Corp / lélelem / harc / nightshade, mandrake, garlic; 7 / In Quas Wis / lelőlnézet / nem-harc / nightshade, mandrake; 7 / In Quas Xen / klónolás / harc / ash, silk, moss, ginseng, nightshade, mandrake; 7 / Sanct Cor / láthatatlanság / harc / mandrake, nightshade, moss; 7 / Xon Corp / ölés / harc / pearl, nightshade; 8 / An Tym / idő megállítása / akármikor / mandrake, garlic, moss; 8 / In Flam Hur / tűzvilhar / harc / ash, moss, mandrake; 8 / In Mani Corp / felkamasztás / nem-harc / garlic, ginseng, silk, ash, moss, mandrake; 8 / In Vas Grav Corp / energiakúp / harc / mandrake, nightshade, ash; 8 / Kal Xen Corp / démonlédzés / harc / mandrake, garlic, moss, silk; 8 / Vas Rel Por / teleport-kapuzás / nem-harc / ash, pearl, mandrake.

Avatar ABC-je:

R-A; B-B; C-C; D-D; E-E; F-F; X-O; P-H
I-I; Q-J; A-K; L-L; M-M; T-N; O-K; P
V-O; R-R; S-S; T-T; U-U; A-V; N-W; X-X
R-Y; Y-Z;
T-TH; X-EE; X-NG; Y-EA; X-ST

Zone: Tudjuk, hogy hütyán hangzik, de van egy kis kotta, ami nagyon fontos lesz nekünk. Ha leülünk egy zongora elé, akkor a számokkal zongorázhatunk. Ime a „Stones (kövek)” c. mű: 6789878767653.

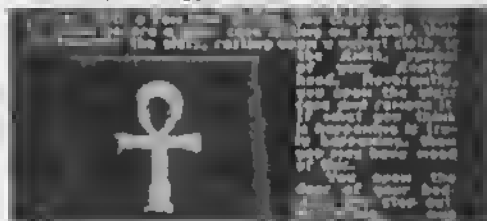
Használatát lásd később.

Erény: Az Avatar bácsikáknak fontos dolog az „erény” gyakorlása. Nyolc erény létezik: becsületesség (*honesty*), segítőkészség (*compassion*), dicsőség (*valour*), bírálat (*justice*), önteláldozás (*sacrifice*), tisztesség (*honour*), lelkiaró (*spirituality*), megbecsülés (*humility*), és... több nincs (*luck*). Mindogynak van egy oltára. Ide manjünk meditálni. A madháláshoz szükségünk lesz a MANTRA ismeretére is (ld. lentebb), azután keressük meg a kódexet (*Code of Ultimate Wisdom*), majd vissza. Meg leszünk jutalmazva...

Az egyes arényakhoz tartozó MANTRA a következő: becsületesség: AHM / segítőkészség: MU / dicsőség: RA / bírálat: BEH / önteláldozás: CAH / tisztesség: SUMM / lelkiaró: OM / megbecsülés: LUM

A vágóra maradt néhány tipp:

- Tarmésztesen mindenkivel beszélgeszünk. Először kérdezzük meg a nevüket (NAME), ha nem mutatkoznak be. Azután kérdezzük őket a munkájukról (JOB vagy WORK). Ezt követően már simán megy az egész... ha jól tudunk angolul...
- Ne lopjunk! Ha valahol koresgélünk, és amit találunk, azt elveszünk (kivéve az olenségek által hátra hagyott kincseldákat), az lopásnak számít. 100 Karma-ponttal indulunk és minden lépéssel egyet veszünk. Ha mind elfegy, már elvileg halottak vagyunk (kezdehetjük elől-ről)... Egyesek nem mondanak meg fontos dolgokat stb...
- Lord British Kastélyban (*The Castle of Lord British*) van egy két jó cucc:
 - Fent a tetején van egy kis szoba. Kellemtelen viszont az előtte álló ór. A tapasztaltabbak persze tudják, hogy az ilyen zsarukákkal nem jó szórakozni, mert percekben botúl szétszappák a tororósebb csapatot is (nem is tudjuk, miért nem ők mennek Shadoarford-vadászetre). Ha várunk, egy idő után bejuthatunk.
 - Be csak varázsszár-nyitással juthatunk. Vegyük fel a szőnyeg, ugyanis varázsszőnyeg. Egyszerűbb csak ráülni (BGARD), mert így nem kell USE-olni. Ugyanitt:
 - Ha leülünk zongorázni, és például pont a „Stones”-t van kedvünk játszani, akkor csoda történik! Megreng a föld és egy igaz fadoboz birtokosai lottunk. Ebben van Lord British ereje. Ha ez szótmagy, Lord British is meghal... (Könyörgöm! Verjük azót — CoVboy).
- Empath Abbog lordjának van hegymászó felszerelése. Kérdezzük a „GRAPPLE” felől. Most már Klimb-bel hegyet is mászhatunk.
- Van itt egy ellenállás (*Resistance*), akik jó fiúk és sokan vannak. Ha valaki pl. ki-vancsiskodna a jelszóról, akkor azt jobb ha tudjuk, hogy nem más, mint DAWN.



Nos, azértintünk a kaland kategóriában C64-en azértintünk ez az egyik legjobb játék, viszont magamifutó, hogy jó angol tudás is azukseges hozzá. Terveink között szerepel a sorozat többi darabjához is adni valami tippelmezt. Ja, hogy a beritára miért az ULTIMA VI. fotója került? A franc az tudja, abból le látszik milyen nagy a kupi itt a HO-n, na nem baj, ha már így megelőlegeztük, majd arról is összehordunk valamit!

Destroyer Escort



DAMG (károsodás)
A képernyő felső részén kilátunk a hajóról balra.
Alatta megjelenik a hajónk felülnézeti képe, melyen a vörös részek mutatják a grill-csirke már megpirult részeit, ergo mi károsodott azaz nem működik. **Lentebb** egy háromsávú ablakban olvashatjuk a hajónk részleteit és azt, hogy melyik milyen mértékben károsodott. A listát a két oldalán lévő gombokra clickelve vihetjük fel/le. A károkat idővel kijavítják, valószínűleg először azt, ami a középső sávban van (nem biztos). **Legalul** négy ablak van, ezek balról jobbra:

Első ablak. Itt láthatjuk hány fokra tart a rombolónk. (200 C°-nát már vörös lesz a grill-csirke-kijelző? CoVboy)

Második ablak. Itt ez látható, hogy milyen motor teljesítménnyel haladunk. A sebességet a kurzor fel/le billentyűvel növelhetjük/csökkenthetjük, illetve kapcsolhatunk hátramenetbe is.

A harmadik ablak. Itt láthatjuk milyen ágtáj felé hajózunk, az ablak felett lévő hét lámpa mutatja — nagytávval egészen jól látni — (nam ba), CoV olvasóknak ugyanis van — CoVboy) a kormánylapát állását, illetve azt, hogy a hajó orra milyen irányba fordul. A hét lámpa közül csak egy ég mutatva, hogy merre és milyen mértékben fordulunk. Ez minden helyszínen érvényes, vagyis ha jobbra ég valamelyik lámpa, akkor jobbra fordul a hajó orra. Kivétel, ha hátramenetben vagyunk. Kormányozni a kurzor jobbra/balra billentyűvel tudunk.

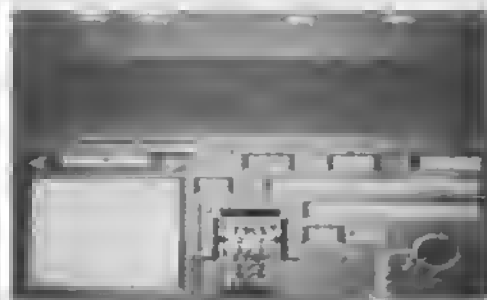
A negyedik ablakban kapjuk az üzeneteket.

Ez a négy ablak a többi helyszínen is megtalálható, kivéve a térképet és a navigációs szobát.

Van még itt egy szöcske is — és máshol is — amire ha rá clickalunk, szintén visszajutunk a parancsnoki hídra. (szerintünk celszerűbb a 'RETURN').

NAV (navigációs szoba)

Kilátás a hajóról előre.



Alatta balról, jobbra:

Az első az imént említett kormány, csak itt alul vannak a lámpák és a joy-jal is lehet — a nyílal — kormányozni.

H ablak — A haladási irányunk tokban.

B ablak — Hány lokra kell tartanunk ha a radar által befogott cél felé akarunk haladni. Ha nincs választott célpont, akkor üres.

R ablak — A befogott cél távolsága. Ha nincs, üres.

Baloldalt a nagy négyzet a radar/szonár.

A '+/-' billentyűkkel változtatható a nagyítás 1-től 64-ig, a mellette lévő kis négyzetben látható, hogy a nagyítás hányszoros. A radaron kezdetben hat pont látható, a konvoj hajói a dobókocka ötösének megfelelő alakzatban haladnak. A különálló hatodik pont pedig a rombolónk. Az öt pontból — hajóból — a középső a *Supply ship* azt mindentől képpen védjük meg, arról majd később. Itt a joy használata szükséges, ugyanis ha megtámad egy hajó, vagy egy tengeralattjáró, megjelenik a radaron egy hatodik pont — ha nem, vegyünk vissza a

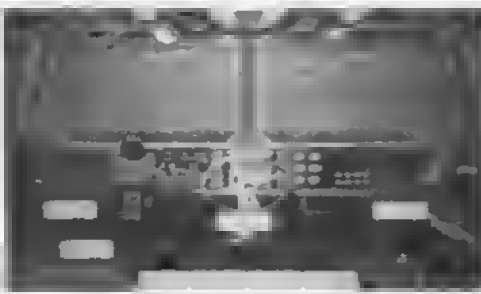
Az utóbbi időben nem nagyon kényasztattuk el a szimulációs programok kodolását, ezen a téren szeretnénk most egy kicsit utolérni magunkat. A *Microprose* készítette azt a játékot még 1989-ben, ettől függetlenül bátran mondhatjuk, hogy C64-en is kitettek megukért. No, de elég a rzsából, vágjunk a kállós szőlőre.



Elméletileg a Ford Escort vízi változatát kívánták feldolgozni, azután mégis a II. világháborút választották témának — ki érti *Sid Meier* gyermekeit... Feladatunk egy torpedórombolóval kísárni és megvédeni egy öt hajóból álló konvojt.

A szokásos töltögetés (C64) után megjelenik egy tolex ami kiírja a dolgunkat és választhatunk küldetést, hogy honnan hová akarjuk kísárni a konvojt. Majd miután kiválasztottuk a nehézségi fokozatot, a gép érdeklődik, nem gondoltuk-e meg magunkat. Végül egy 'Space' megnyomására indul a játék.

A parancsnoki hídon vagyunk, innen tudunk különböző helyszínekre jutni. A visszatérés a 'RETURN' lenyomásával történhet, majd választhatunk új helyszínt. Ezek:



nagytárból —, amire a joy-jel rálisszük: a nyilat, egy click, és már tudjuk is merre keressük (B ablak) és milyen messze van (R ablak). Ha ezt nem tesszük meg, a harcállásokban nehezebb dolgunk lesz, ugyanis egy ellenséges hajót megkereshetünk szemre is viszont egy lemerült tengeraltatjártól csak úgy találunk meg, hogy látjuk honnan kapjuk be a torpedókat.

A radar mellett látható a „gazkar” No comment.

A fűzős hosszú ablakban nevezi meg a befogott célt:

Alatta üzenet ablak

Lagaluf a hajónk sebessége KTS-ben.

STAT (státusz)

Kilátás a hajóról jobbra.

A három függőleges sáv mutatja az üzemanyagszintet.

Mellette a négy vízszintes ablakban olvashatjuk: hány repülőt lőttünk le, hány repülőt károsítottunk, hány hajót süllyesztettünk el, és a megsemmisített tengeraltatjártók száma.

Óra — óra.

D ablak — ez eltelt napok száma.

T ablak — az eltelt idő óra/perc.

OG ablak — mennyi lőszer van az ágyúinkhoz.

DC ablak — mennyi vízbombánk van;

TP ablak — mennyi torpedónk van.

MP ablak — az elért pontszámunk;

Az első négy ablakról mári volt szó

MAP (térkép)

Egyedül itt tudjuk irányítani a konvojt és egyben időgyorsító is. Kerüljük a hajó sziluettjét és a szárazföldet.

5*GN (ágyú)

'F1'/'F2' billentyűk — Kilátás előre/hátra váltás az első és hátsó ágyú között.

GR ablak — az ágyú jelenlegi lőtávolsága;

GB ablak — az ágyú hány fokra céloz,

R ablak — a cél távolsága;

B ablak — a cél hány fokon van,

N ablak — Mennyi lőszerünk van. (a két ágyúhoz összesen) Ha az N ablak mellett a lámpa zöld, akkor töltve az ágyú.

Középen — melyik ágyút használjuk.

FWD. első, AFT: hátsó

Az alsó ablakokról mári volt szó.

AAGN (iker gépágyú)

Kilátás mindig a támadó repülő felé

A csővek mellett balra a lőszerkészlet látható. Folyamatosan feltöltődik.

A csővaktól jobbra a hőleket mutatják a lámpák.

Az alsó...

DPTH (vízbomba)

Kilátás hátra.

R ablak — a cél távolsága.

B ablak — a cél hány fokon van;

Középen négy lámpa mutatja, melyik állványról dobhatjuk a bombát. A nyilat rávilásszunk egyik zöld lámpára, click, máris repül, vagy gurul a bomba a vízbe. Természetesen még a kivétel előtt be kell állítani, hogy milyen mélyen robbanjon.

S lámpa — kis mélységben robban (a tengeraltatjártó periszkóp mélysége);

M lámpa — közepes mélység (a tengeraltatjártó merülő képességének kb. a fele);

D lámpa — nagy mélység (a tengeraltatjártó merülő képességének a max.);

Az első négy ablak ismertető

TORP (torpedó)

Kilátás a hajó bal/jobbi oldaláról, mindig balra kerülünk (port tube). A váltás az

'F1'/'F2' billentyűvel történik.

TB ablak — hány loka céloznak a csővek;

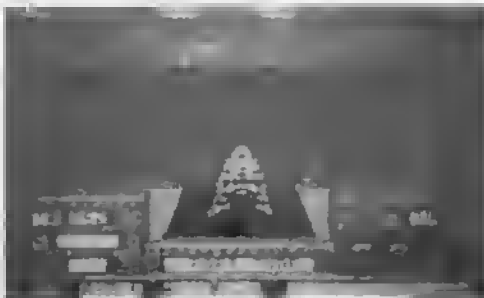
R ablak — a cél távolsága;

B ablak — hány fokon van a cél;

N ablak — torpedónk száma;

Az N alatti zöld lámpák mutatják a töltött csővek számát (jó sokáig töltik újra).

A 'SPACE' mindegyik helyszínen = Pause!



A játék:

Elsőször is kolbászolunk egyből a térképre és ott navigálunk a célunk felé, miközben sűrűn változtatunk irányt, csak úgy, mintha egy Ford Escort-ot vezetnénk! Előbb-utóbb kapunk valami üzenetet, melyek a következők lehetnek.

„Ellenséges repülő támadja a konvojt”

Váltunk a gépágyúhoz és már láthatjuk is a repülőket, egyelőre csak pontoknak látszanak. Ha esetleg nem is kívánjuk őket közelabbról megsemmisíteni, nyomjuk eggyel lejjebb a csőveket, és nyitunk tüzet. A legvédelmi gépágyú lőszorában van valami időzítő vagy mi a fene, így egy bizonyos távolság megtétele után robban. Ebben a bizonyos távolságban vannak éppen a gépek, jól meg lehet őket riktítani. Volt, hogy az összeset lelőttük. Természetesen közelről is le lehet szedgetni őket („Szedgettem... emlékeim!” — CoVboy). Nem kemény ellenlélak, de azért lazán elsüllyesztenek, ha benázunk.

Ellenséges hajó támadja a konvojt.

Váltás elsőször a navigációs szobába, keressük meg a radaron az ellenséget, nyomjuk rá a nyilat, és mári válhatunk az ágyúhoz. Az ágyúnál adjunk bazi gázt, és haladjunk annyi fokra emanyin a „főlig sem barátunk” jön. Amikor a távolság lecsökken úgy 1500-ra, csináljunk úgy, mint a kanos macska, tüzeljünk, előbb nem érdemes. Persze nem árt, ha a cső a hajón van és a lövedék töppályája valamint a hajó távolsága meggyezzik. Ha lehet, ne ütközzünk a konvoj hajókkal és az ellenséggel so. Az ellenséges hajót nem elég harc képtelenné tenni, el kell süllyeszteni, mert addig a tértéken nem tudunk haladni. Természetesen lehet a torpedót is használni, de az ágyú gyorsabb és biztosabb. Miután kinyituk, ne felejtjük el a sebességet 1/3-ra csökkenteni, és a konvoj haladási irányát felvenni (navigációs szoba) mert könnyen alkori-cálnak

Tengeraltatjártó támadás.

A tengeraltatjártó az igazi ellenfél, elég nehéz legyőzni. A javesotti taktika a következő: a tengeraltatjártó először mindig a konvojt támadja a felszínről. Miután a NAV, szobában befogtuk a radaron, igyekezzünk a tengeraltatjártó és a hajónk közé kerülni. Ellene használható az ágyú, a torpedó és a vízbomba. Az ágyút nem javasoljuk, mert nem valószínű, hogy eltaláljuk, de észrevesz és lemerül. Ha pedig már lemerül, csak a vízbombával és közvetlen közefől tudjuk támadni, mire fölérünk valószínűleg

beszedünk pár torpedót, ami végzetes is lehet. Tehát, ha a konvoj és közé kerülünk, fordítsuk a romboló váfamegyik oldalát felé és vegyük le a sebességet 0-re. Váltunk át a torpedóvetőhöz és lőtsük a csőveket annyi fokra ahonnan jön, majd várjunk míg beér kb. 2000-ra és lőjünk ki rá három torpedót. Megállni azért kell, hogy pontosan lássuk merre megy, valamint nem csúsznak a torpedók oldalra és később vesz észre minke. Ha változik az irányzóg, érdemes elé célozni kb. két fokkal. Ha ügyesekek voltunk mind a három torpedó elfelátja, harc képtelenné válik és lemerül. Ekkor nincs más dolgunk, mint fölér hajózni és megszórni vízbombával. Ha nem találjuk el, vagy egy-két torpedó éri, nem lesz harc képtelen, viszont akkor is lemerül, és figyelmeztet felénk fordítja. Ez előggé kellemetlen, úgyhogy váltunk a NAV, szobába és teljes gőzzel roboognak felé, a radar nagyítását vegyük le egyszerűsre, és igyekezzünk kikerülni a rák lőtt torpedókat. Amikor elég közel kerülünk hozzá, már pontosan fogjuk látni az egyszerűs nagyítású radaron/szonáron, hogy merre manőverezik, és ha a távolság lecsökken úgy 60-ra, menjünk a vízbombához. A gázt vegyük le 1/3-ra, és 30 távolságnál kezdjük dobálni a bombákat, ha túl megyünk rajta és nem semmisítettük meg, kapcsoljunk hátiamenetre — így nem tudunk bombát dobni —, vagy köiözzünk. Ez a módszer beválik 2-3 tengeraltatjártó ellen, de a következők mári okuknak és egyből lemerülnek (Vagy lemerülnek — CoVboy). Mellesleg a legszebb látvány a programban a vízbombák kivételése és robbanása.

A felsorolt háromféle támadás érhet minket. Az üzenet ablakban szerepelhetnek a következők:

Planes... — repülő támadás;

Enemy ship... — hajó támad;

Submarine... — tengeraltatjártó támad.

Harc közben:

Convoy ship destroyed — elsüllyedt egy konvoj hajó;

Dissable — a célpontunk harc képtelen,

Collision — ütköznifogunk;

Abandon ship — minket nyitnak ki, elhagyjuk a rombolót;

Enemy... destroyed — mi győztünk;

Valamint, hogy minket találhat el, ezt

úgyis észre vesszük ha nem működik

Kaphatunk még egy üzenetet, akár harc

közben, akár máshol, mégpedig azt hogy

valami Fuel kifogyóban van. Ebben az

esetben, ha éppen nem harcolunk, irány a

NAV, szoba, keressük meg a Supply ship-

et, és roboognak mellé — nem neki, ha a

távolság kb. 60, elkezd a feltölteni a rombo-

lót. Ha tölt minket, kiírja: Supply ship ends

avour Természetesen akkor is mellé kell

állnunk, ha kifogy valamilyen lőszerünk

Van még egy esemény, amit kezdőben

nem nagyon fogunk tapasztalni, mégpedig

az, hogy beönlünk a kikötőbe. Ilyenkor ka-

punk kitüntetést, ami a pontszámunkkal

együtt felkerül a HI score táblázatra és a

lemezre is. A program C64-en enged

végig használni a gyorsítót, (pl MK VII

cartridge), viszont akkor nem tudjuk

felírni a lemezre az óiórt pontszámunkat,

sőt ami fel volt írva azt is letölti. Hiába,

semmi sem lehet tökéletes csak a CoV.

Hát ennyit tótt volna, vótományunk szorint

egy nagyon jó kis szimuláció, érdemes

kipróbálni, aonki som fogja megbánni —

még C64-an sam!

Commodore Gyorsszerviz • Budapest, 175-10-24

XT/AT tápegység javítás és videoszervizelés is!



DUNE II.

Intormezzo: Köszönjük azt a néhány levelet, amelyben szíves tájékoztatásunkra hozták, hogy: „mi a francnak közöljük olyan játékok leírását, amelyekről ebben- meg abban a lapban már volt szó...”. Ezt csak azért írtuk, mert a CoV 33-ból többen kihámozták, hogy a DUNE I után a DUNE II-vel is kívánunk foglalkozni. Innen egyasak felháborodása. Noe, úgy látszik ok a CoV újabb kelatú olvasói, és nem olvasták egykorl válmányunkat arról a témáról, mely véleményünk természetesen azóta som változott. A CoV tartalmi összeállítását általában nem használtuk meg, avagy hogy Jockey bécst idázzuk: „Mi gondolunk a kis emberekre is...”, azóval ez a GEM is azok közé tartozik, mely leírását igen sokan kérték, mindenesetre jóval többen, mint az a pár dudo, aki a lakóközönség ollen foglalt állást.

Eljőva ez is hozzánk, s teljes meglepetést okoz. Mindenkül arra várt, hogy a második rész — miután az első rész végén kihírdették a megjelenését — kapcsolatban lesz a Dűne ciklus második könyvével, a Dűne messiásával, vagy legalábbis annak előzményével, a világegyetem maghódításával. Vagy üzleti megfontolásból (hogy azt is elkészítsék, csak később) vagy programtervezői tehetség hiánya miatt nem ezt lehet (ugyanis az egész Univerzum maghódítása, hát hogy is mondjuk, nem sok személyes érzelmeket élesztene az emberekben a csapatokkal, meg egy belygő lerohanása max. 1 percet vehetne igénybe, de akkor is csak a galaxis nagyját gyűrhetnék le).

Nam, nem kérem, ez egy egészen stratégiai GAME, SimCity-s vonások egy kis egyébbel hangszalva. Az intro mint mindig tergeteges, csak egy kicsit nyomottak a digitális hangok, a néni akl mondja, valahogy különös helyen hangsúlyoz, kicsit rossz

dallammal, pl. amikor az alcímet mondja (The BBBuilding of a DDDdyynasty). Nam az a baj, hogy nem lenne angolos, ebbe mondjuk nekünk csoró magyar játékosoknak kifogásunk nem lehet, de a hanghordozás egy olvasni tanuló kiskisiskolást juttatja eszünkbe, arról nem is beszélve, hogy szinte csakis lömondatokat használ (Land of Sand, Home of Spico, The Spice controls the Empire. Whoever controls Dune controls the spice. Hogy taccik?). Azonkívül a háttér színelre jobb nem nézni, a DUNE I, csodálatos és forradalmi átmötet, színei után a részletátmenet valahogy 1988-at idézi. Az affektok sokszor elgáymolódnak, bár ez valószínűleg törési gond, úgyhogy sajnos jobb kikapcsolva hagyni, pedig a bemondók hangja igen kellemes. Lassan kifogyunk az ócsárolható dolgok sorából, de még egy súlyos gondot megemlítünk, aztán jön a többi. Szóval nem a fokozatosság jellemző a nehézségi szintre, mert az első pálya megoldása kb. negyed óra volt, a másodiké 20 perc, a harmadiké meg 3 nap (igaz az Atreides házzal). És így tovább, egész a lehetetlenségig fokozva. Szerencsére a programozók a tömörítésben nem nagyon jeleskedtek, úgyhogy a gond senkinek nem okozhat nagy akadályt.



Isten bizony, ha nem Duna II. lenne a neve, akkor nem is nagyon számíthatna sikerre. Hogy mién adta át a Virgin Games a Westwood-nak az elkészítést, az valószínűleg üzleti ügy, de azért a pár jó animációért nagy árat fizethetnek.



Itt nem egy ember szerepét játszuk el, mert Paul Atreides-nek ebben a történetben abszolút sommi szerepe sincs, kábé az érkezését megelőző időben játszódhatna, viszont míg a DUNE I. kb. 70%-ig azonosult csak a regénnyel, addig ez lecsökkentette a dolgot kb. 20-30 %-ra. Három család úgy döntött, hogy ledűne, vagyis lejötték a Dűnére, hogy megkapják a Dűne leteti uralmat azzal, hogy minél több fűszert termelnek, s így a császár (máshogy is hívják mint a regényben, nem Shaddam, hanem valami Fradenck) ígérete szerint jutalmazza őket. Az egyik a jól ismert Atreides, a híres Atreidum Hyatt szállodalánc tulajdonosa, a másik a hírhedt Harkonnen, ismertebb nevén Har-Conan a barbár (A feladása meg Barbara? CoVboy), a harmadik pedig egy új liú, az Ordos farkas. Mindegyik másik belygőről jött, mindegyik más módszerrel próbálja megszerezni a hatalmát (gy.k. sz apple), mindegyik máshogy viszonyul egy csomó dologhoz (En mondjuk nem találkoztam a játékban madzaggal — CoVboy), de egy cél a közös: a Dűne meghódítása.

Atreides ház:

Ezek a szállodások Caladan-ról jöttek. Jellemző rájuk, hogy erőszakot egyáltalán nem alkalmaznak szívesen (mások szerint ez a gyengeségük), s ez az általunk elérhető fegyverekben és épületekben mutatkozik meg.

Ordos ház

Farkasok egy ismeretlen nevű, de hideg, természetlen világról jöttek, ahol mint kereskedők maradtak fenn, s máig is a szervezottség, valamint rossz nyelvek szarint mások meglopása jellemzi. A játékban ok a józan ész jeles képviselői.

Harkonnen ház

Ezek a barbárok nagyon gonoszak, kegyetlenek, véresek, brutálisak, alattomosak, erőszakosak, agresszívok stb., de ezt a származást helyük, a Giedi Prima horta ki belőlük. Katonai erejük nekik a leghatalmasabb.

Abban, hogy melyik házat is szeretnénk győzelemre vinni, a döntés ránk van bízva. Legnehezebb a szállodásokkal, főleg addig, amíg nem tudunk orni építeni, mert addig fegyver szempontjából igen csak le lesznek maradva. A farkas fegyvereire inkább a sebesség, pontosság jellemző, míg a barbárok a legnagyobb páncélú, legnagyobb tűzerőű, legnagyobb puklandó fegyvereket szeretik. Vannak egyéb csapatok is, akik mindig a szűrtől tüggően állnak valamelyik ellenség, esetleg a mi oldalunkon (de irányításunkon kívül). Ilyenek a császári erők, a lila színűek, a Sardaukarok, és az Atreides-ek oldalán a kopozt fremen gyalogos alakulatok. Plusz egy független, de a program által fremen-nak nevezett fosztogató, gyilkos és szörnyeteg Shai-Hulud, a kukac. Több is lehet egy pályán, de van úgy, hogy szerencsére nem zavar.

A játék indítása

Ha behívjuk, ez ugrik előnk:

PLAY A GAME: Lásd később

REPLAY INTRODUCTION

LOAD A GAME

EXIT GAME

HALL OF FAME: Csak az szorul valamennyi magyarázatra, a megjelenő kép alapján:

Jobbra fent az *Atreides*-jel, balra fent meg az *Ordos*-jel van (a *Harkonnen*-l meg bosszúból lehagytak), közöttük egy sor adat:

NAME AND RANK: Egy nyertes neve és a gép által adott minősítése, ami többek között lehet (növ. sorrendben):
DESERT MONGOOSE, DESERT TROOPER, SQUAD LEADER, OUTPOST COMMANDER, BASE COMMANDER, SCOURGE OF DUNE.

BATTLE SCORE: 90: kb 1000-ig terjedhet

CLEAR LIST: Ha irigyság tölti el telkenket a löbbiek pontszámát látva, nyomjuk le ezt, s megkönnyebbülhetünk.

RESUME GAME: Amolyan EXIT

Ha új játékot kezdünk, ki kell választanunk a felkarolandó házat (**SELECT YOUR HOUSE**), amiben egy *trumen* néni segít. Ki lehet próbálni, s az egész játékban igaz a fejekre, hogy a pontért szemmel kísérjük, s lehel őket kinezgatni a cikkelesekkel. Sajnos csak egy frekót lehet rabolni, hogy bandzsítsón, bár az valószínűleg véletlen (az *Ordos*-os barna szemű mentát). Ezután a ház ügyeletes mentája fogad, akinek nem sok dolga szokott lenni, csak mindig noszogat meg leszid minket, valamint mesél egy kis angol infót fegyverekről. Az *Atrides* házba menve egy kis arja-formát kapunk, szöke haj, kék szem, maga az ártatlanság, modora kifogástalan, inkább vigasztal, meg dicséti minket, mint követelőzne.



Az *Ordos*-ék cefos farkasa (amelyik bandzsit néha) egy sokkal karakánabb forma, nem sokszor, de azért néha megdicsér minket, leszidni viszont már szeret.



A *Harkonnen*-ek hajlathatú, sötétkörű, kopasz vénambere már biztató egy jelenség, igaz barbár nem nagyon hasonlít, de dicsérni kb. kétszer is dicsér minket, én ha veszünk, akkor dühében majdnem övlet az órákkal. Amúgy minden düh hiába, mert minden küldetést tetszőlegesen sokszor játszhatunk végig (pontosabban veszthetünk el).

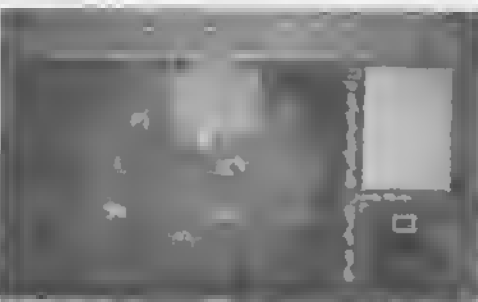


Elkezdődött. Minden háznőt az a mese, hogy az 1. küldetésben 1000 pénz értékű fűszert kell kitermelnünk, a másodikban 2700-at, a harmadtól pedig az ellenséges bázisokat kell megsemmisítenünk, egészen

a végéig. Az utolsó feladatban 3, az utolsó előttiben pedig 2 ház ellen is harcolunk egyszerre, s úgy az 5-től egyszerre több bázisa is van. Összesen 9 küldetésben kell győzedelmeskednünk, hogy az end-saq-et megnezhessük.

A játék kezelése

Kezderben van egy nagy-nagy térkép, amrő láthatunk:



- Homokot, ami sarga és nem sok min-donre jó, csak a kukac vadászterületet je-löli ki, illetve rde nem építhetünk;
- Sziklás talajt, ahova építhetünk, s ahol a rettegett *Shay-Hulud* elől is menedéket ta-lalunk;
- Sziklákot, ahova csak a gyalogosok jut-hatnak fel, s ahova nem is építhetünk;
- Csapda, ami egy klemelkedés, és he ar-ra ramegyünk, akkor nagy pukkanás kö-zepette elmerül az egységeünk, cserébe viszont egy halom új adag melanzsol ka-punk;
- Fűszert, ami pirosas színű és egy pá-lyán nem termelődik újra (hacsak a csap-da előnyeit nem használjuk ki);
- Egységeket, ezekkel mozoghatunk, csa-lázhatunk, repkedhetünk, erőthetünk, söl az egyikkel még építhetünk is;
- Épületeket, amik egységek építosere, vásárlására, védelemre és javításra szol-gálhatnak;
- Fekete színt, ami azt mutatja, hogy még azt nem fedeztük fel (Civilization módrá) (Vegy előlejtettük bekapcsolni a mo-ni-tori — CoVboy);

A nyíljal a nagy-nagy térkép szélére mutat-va, az elkezd serolhozni a kívánt irányba, hacsak nincs kikapcsolva az **AUTO-SCROLL**, mert akkor egy gombnyomással segíthetünk csak rajta (amit ellenkező eset-ben is megtehetünk, de akkor mindössze gyorsulást eredményez). Ha PC-n a digi hangokat kikapcsoljuk vagy nincs rá me-mória, illetve nincs hozzá hangkártya, ak-kor az üzenetel is ezen az ablakon belül jelenik meg.

A nagy-nagy térkép jobb első sarkében egy kis radar dolog van, he már radarra ren-delkezzünk, mert anélkül csak a bázisunk helyzetét mutatja az egész térkép orányá-hoz mérten. Ha a kis fehér keretet mozgat-juk az egerünkkel, akkor a nagy-nagy tér-kép is mozog. Illetve a kis fehér keret is mozog, ha a nagy-nagy térkép mozog, s ha a nagy-nagy térkép föléle mozdul, a kis fe-hér keret is föléle mozdul, illetve ha a kis fehér térkép föléle mozdul, akkor a nagy-nagy térkép is föléle mozdul (**Mogat-lászás, vögéltomáás! CoVboy**). Na vi-szont mi van, ha sokat mozditunk rajta? Vagy netán föléle mozditjuk? Mindenkit biztosíthatunk affélől, hogy akkor a másik (nagy-nagy térkép illetve kis fehér keret) is arra mozdul! Csodés ugye? A kis fehér ke-retes radaron kívül (jobbban mendoa fölette) van két gomb meg egy számláló, s egy kis lntő ablak ami mindig vahozik az epulettől vagy egységtől függően.

Most mesélünk a fent lévő 2 gombról, az előbbire majd visszatérünk a későbbiek so-rán.

MENTAT: Olvashatjuk a baloldali részen, a valószínű, hogy ez tünk fel először, mert ugye balról jobbra szoktunk olvasni (**Ki-vel a múlt hevi CoVboy Posta előfel CoVboy**). Mi viszont juszit se azzal kezd-jük, mert akkor semmi izgalmas nem len-ne egy leírásban...

OPTIONS:

LOAD A GAME

SAVE THIS GAME: Csak annyit fűznök hozzá, hogy a kimentett állások száma korlátlan (elméletileg), de ha letörünk egy közbeni állást, akkor fűjhatjuk az egészet, mert nem fogja észrevenni **LOAD**-nál.

GAME CONTROLS:

MUSIC/SOUND — ???

SPEED — Sokszor igen jólesik **SLOW**-on hagyni, többször mint **FAST**-on, mert amúgy is sok a kepkodás a je-tékben.

HINTS ARE — Ha **ON**, és egy ept-menyre először clickeünk, akkor egy tömörebb formában — mintegy kivonataként — mentát említett do-gokból — tudunkra adja legfőbb es leggyakrabban használt funkcion, il-telve azok eredményait.

RESTART SCENARIO: Az adott pályát újra megpróbáljuk. Ez történik akkor is, ha veszünk, de ilyenkor legalább szidást nem kapunk

PICK ANOTHER HOUSE: Ha nem tet-szik a kiválasztott család, akkor ezzel gyorsan változtathatunk a dolgon.

QUIT PLAYING — ... (tetszés szerint ki-töltendő)

Ez lenne az opsónsz, most nezzük e **CRE-OITS** jelentését, ami szokas szerint egy bi-zonyos money-méleőség, s itt sem lehet más. Amellett egy hatjegyű számnak van hely, bá a programban max. 32767 credi-tünk lehet. A többi az csak azért van, hogy a felvilágosított olvasó számára biztos-sák a fényesebb reményt a jövő felé, hogy nekí lehet 999.999\$-ja is, amín vehet ma-gának majdnem tízezer egységnyi könnyű-gyalogost, s ha minden osztagra számíthat kb. 12 embert, az összesen 120000 megín-gathatatlant hűtő harcos hazait jelent, s mi mindent lehet ennyi emberrel csinálni! De 32767-ből csak 327 osztag, azaz 3924 em-ber jön ki. Szörnyű mi?

MENTAT: Ennek a kedves bácsinak orodo-tileg az a funkciója lenne, hogy segítse hadműveleteinket s katonai előmenete-lünket, de it az mindössze annyira korlá-tozódik, hogy elmondja a feladatunkat, meg értékeli tetteinket, a a legvégén ó in-tézi el e császárt. Hoppa, leelőttük a po-énját az egésznek! Hogy effeledtessük veletok azt, hogy a császárt meg kell öl-ni, mert előlul minket, ehelyett inkább most eltereljük a szót a császárgyilkos-ság témáról, s helyette nézzük azokat a kis kellomésen kély feliratokat, amik alá is vannak húzva. A montáttal való játsza-dozás (a ciklúze az egorenyűvoh) egy újabb fontos eredményt tárt fel hazánk szakemberelnek, mert a *Harkonnen* fickó is hajlamos a szemtengetyferdülésre, csak gyorsan kell az egeret mozgatni a szemel körül. Sajnos a mentátokra jel-lemező testi defermációkat, mint megvas-tagodó szemöldök, növekvő szomfogak, lilutó ajkak, a program készítői figyelmen kívül hagyták.

BRIEFING: Ezalatt a feladatainkról emel szót, az **ADVICE** egy abszolúte evi-dens, egy félintelligens lábtörő szá-mára is megától értehető, esetleg használhatatlan vagy fizikailag egyot-len lehetséges, lehet egyáltalán nem kétséges, oigo ovidons (azaz szóls-méltásban szondvedünk, pedig úgy tetszik az az idegen szó, hogy evi-dons. Nektek nem hoz felszínra semmi érzest egy nosztalgikus, gyerekkori CoV-rol?) tanácsot juttat a kopcsőre. A

másik az **ORDERS** pedig a feladatokat ismátló meg, ami szintén majdnem felesleges, mert csak 2 küldetésben kell mást csinálni, a többiben mindig ugyanaz. Ugyahogy azt nem fogjuk sokszor használni.

HOUSES: Minden ház, a saját személyes aspektusából leírja a vetélytársakat. Tehát ugyan az *Atrides*-ek azt állítják, hogy az *Ordos*-ék nem mindig becsületes módon szerzik meg javukat, míg a *hidog bolygó* lakói saját szempontjukból inkább magasan szervezett és hatékonyan működő egyesületet alkotnak. Leggyaszarabb a játékegyedőskor kiírt dolgok alapján tájékozódni, mert az tényeket ad. Bár nem hinnék hogy sok ember lelkiállapotát zavarhatja.

STRUCTURES: Itt a felhasználható (nemcsak a saját, hanem az ellenfeleivel használatosakat is) épületeket, építményeket írja ki. Mind ezek, mind az egységek számára külön sorokat szantunk.

VEHICLES: A név egy kicsit pontatlan, mert nemcsak a járművekről, hanem a gyalogságról is, tehát a katonák és egyéb szereplő, mozgatható egységekről tesz megjegyzéseket. Ezekről is jellemző a ház viszonyulása, van emírók többet tudhatunk meg, ha egy másik házzal vizsgálunk.

SPECIALS: Itt a különleges fegyvereket, illetve egységeket írja le. Mivel ezekből nincs sok, ezért ezeket is későbbre halasztjuk.

Itt az idő, vegyük negyítő alá az egyes egységeket, a kötségeket meg osszassuk el (puff, ez gyenge poén volt, de látni volna a szívünk, ha kihagyjuk). ABC sorrend szolt:

Épületféleségek:

BARRACKS: Van sárgabarrack és őszibarrack, de az őszibarrackot *WOR* néven veszi, s abban a nehézsúlyosságára, míg itt a könnyűsúlyosságára felelünk szert. A barrackmag maga turhathóan van védve.

CONCRETE SLAB: Ez egy betonegység, amit a köves talajra (tehát homokra nem) téve építhetünk majd rá egyéb dolgokat. Alapnak nagyon jó, mert akkor kevesebbet kell javítani a rejtőlévő építményt. Van egyes és van négyes kiszérelésben is, az előbbi 20, a másik 5 creditbe kerül.

CONSTRUCTION YARD: Ilyen van a fog-elejen, ennek segítségével építhetünk új (rendőrségi) épületeket, de vigyázat, mert ha ezt szétszedi az ellenfél (s még *MCV* nem áll rendelkezésünkre), akkor nem sok esélyünk lehet a nyerésre, miután nem fogunk tudni utánpótlást építeni. *MCV* nevű jármű viszont örömmel ad nekünk egy új építésházist, ha megengedjük, hogy letelepedjék, s az *MCV*-re is van elég pénzünk. Ehhez fogunk a leggyekrabban fordulni.



FACTORY, HEAVY: A nehezebb súlyú, páncéltartó egységek. Gyárthatók le annak segítségével. A második legjobban védett kúnyhó.

FACTORY, HI-TECH: Repülő szerkezetek gyártása folyik itt. Annyira nincs védve, mint a *HEAVY FACT*.

FACTORY, LIGHT: Vannak keréken guruló, gyors egységek, amiket ezzel lehet megalkalni. Eleinte nagyon fontos. IX: Később jön csak elő, ha megépítjük akkor lehetővé teszi, hogy egy indexelt ház jobban specializálódjon fegyverrel, mint a *DEVIATOR*, a *DEVASTATOR*, *SONIC TANK* vagy a *DEATH HAND* megépített-hessük.

OUTPOST: Pontosabban *RADAR OUTPOST*. Gyorsra hajtók figyelmeztetnek a melletti lassítárral. Csak ilyen épület megépítése után nyílik lehetőség gyalogság, *HEAVY* és *HI-TECH* gyár, *TURRET*-ek, falak, *STARPORT*, *PALACE*, *REPAIR FACT* megépítésére. Ezenkívül a jobb alsó kis fehér keretes ablak nemcsak a bázisunk helyét, hanem az általunk már felfedezett, bejárt területek áttekintő nagyobb léptékű rajzát határozza. Az ott használt színek megegyeznek a nagy-negy tőrőpár használati színekkel. Harmadik szolgáltatása annyira nem fontos, de egy bizonyos (kb 10-es sugarú) körben mindent felderít a radarállomás körül.

PALACE: A legdrágább (999 ruppó) és a legjobban páncélozott épület. Csak a hetedik küldetéskor adják meg az építési engedélyt a tanácsnál kím. szóval a bolygóterestori hivatalnál, s a mentatunk szerint ez egy bizonyos kiuteltetés, nagyra-becsülésünk egy jól látható jele választott házunktól. Ami a legjobb benne, hogy ad egy speciális lehetőséget, ami időnként újratöltődik. Hogy mit is ad, az hazánként változik (ezért is van az a mondas, hogy ahány ház annyi szopás). *Atrides* színeiben játszva fírem csapatokkal ajándékoz meg minket, *Ordos*-éknak *SABO* tört fog adni, a *Harkonnen*-ek pedig egy *DEATH HAND* nevű rakétával célozzák meg a migrénes ellenfelet, s míg fejfájását növeli, épületeit/csapatát jelentősen csökkenti (Avagy minél jobban táj a feje, annál nagyobb az esélye, hogy előkerüljön a fejféja — *CoVboy*).

REFINERY: Ha megépítünk egy ilyen, kópunk egy kombájnt, amit egy *CARRYALL* hoz ide (sajnos utána elmegy). A kombójn ezután elbomlag virágol szedni a mezőre, s ha betölt a tartály, akkor hazajön és lepakol. Ilyankor növekszik a nálunk lévő lőszer (és ezzel a pénz) mennyisége. Noha pénzt bármennyitől tudunk tartani, sojnos csak addig lesz az nálunk, amíg a lőszer is (furcsa viszont, hogy visszafelé is igaz). Ha a *REFINERY* 1000 fűszer-egységnyi mennyiséget már tárolja, akkor hamarosan meg kellene töltenünk egy lőszer-tartályt (*SPIKE SILO*) megépítését is, mert amúgy el fog veszni az azzer feletti pénzünk (pontosabban 1000 + indulótőke). Ha a több *REFINERY*-t építünk, akkor is tárolhatunk többet, de akkor több kombájnnak is lesz, s így kétszer, háromszor annyit is termelnek, nem is beszélve arról, hogy egy *REFINERY* 400 buck, míg egy tonátyo csak 150.

REPAIR FACILITY: Javítóüzem, amely a gyalogos egységeken kívül a többi csapatjaitakat fel tudja javítani max(mólis erőre (A gyalogos egységek javítását lösd előbb az *Action Service* címképén). Ehhez vagy oda kell mennünk a sérült egységgel vagy egy *CARRYALL* RAP-ülőgépet is kell venni/gyártani, ami a fűszert, bajba jutott csapatokat szépen felkapja a csetatőrrel és huss, elrepül velük a javítóüzembe. Nagy gond, hogy onnan vissza nem viszi, hanem csak a javítóüzem mellé kerül ki.

SPIKE SILO: Ha az indulótőkéből ezorral több pénzünk van már legelőbb, akkor a *REFINERY*-nél eset lép fel, viszont a maximális épületszám is meg van holérozva, úgyhogy jobb inkább katonát egységekbe vagy (ha van még építési hely) épületekbe befektetni a pénzt, mint őrlizgatni. Persze nagyobb offenzívák indítá-

sa előtt jobb, ha egy időre beszájzolunk egy kevés dehánnyal, mert itt is igaz a híres hármás mondóka a héborúrról, amit egy antik hadvezér mondott, hogy „*Lenin él, Lenin él, Lenin élni fog*” (Jók ezek a *Lenin*-innél elvek, csak azt tudnám mi lenne, ha a *CoV HO* mondjuk a 7. emeleten lenne — *CoVboy*).

STARPORT: Kereskedelmünk a világ többi részével felvázolható, de feltétlenül követoelmény, hogy legyen egy úrkikötőnk, s így legedhatunk *GALLEON*-okat és *MIND SPIDER*-eket a *Spelljammar*-ból, viszont azokat a program sosem rejtolja ki, meg nem is ad nekik semmi szerepet a játékokban. Ellenben van egy úgynevezett frogatt, ami a megrendelt cuccokat hozza le nekünk a rendíthetetlenül lejűnk fölött leszülő kék égből. Azért kereskedelem alatt csak importot kell érteni, mert mi nem adhatunk el már kész, megtermett egységeket, viszont a megrendelt dolgok drágábbak egy tíz százalékkal, mintha mi társadoznánk létrehozásával. Jó nagy helyet foglal el (9). Egy kis változatosság is fellelhető a fekete keret megnyomása után megjelenő menüben: +/- Ezzel a kiválasztott óru mennyiségét változtatjuk.

SEND ORDER: Elküldjük a kiválasztott járművek listáját, hamarosan meg is fogják hozni (a szállítási időt kijelzi). Természetesen így drágábbak, mint ha mi építünk. Ja, ezeket kérhetjük: **TRIKE, QUAD, CARRYALL, HARVESTER, MCV, COMBAT TANK, HEAVY SIEGE T, MISSILE TANK;**

TURRET/MISSILE TURRET: Telepíthető védelmi állások, igen fontos szerepet játszanak a játékok folyamán, mert roppantul hatékony védelmet nyújtanak, főleg fállal kombinálva, csak sajnos nem mozgathatók, viszont kellően precízek. A *MISSILE*-os dolog távollévő ellenfelet felő felajzott rakétákat, közeliek felő pedig tüzos gömböket löveti. Fontos szerepe van a taktika meghatározásában, mivel ilyen fegyverek tulajdonában a bázis lerohanása nem sok sikerrel kecsegtet-het.

WALL: A másik védelmi egység, ajánlott *CONCRETE SLAB*-okra telepíteni. Vigyázzunk, mert nagyon hajlamos, hogy csak függőleges falakat rakjon le nekünk, de kellő gyakorlattal ennek a fontosságát is meg lehet tanulni. Kevésbé védett, ám fontos egységek óvása ajánlott, mint pl. a fűszertartály, lőszerfeldolgozó egység vagy akár egy arnyékszék. Ez is relatíve olcsó, mint a *CONCRETE SLAB*.

WIND TRAP: Na mire szoltat az egyben? Víztermelésre. Viszont itt nem (csak). Energiatermelés céljából építünk, de nemcsak egyre lesz szükségünk, hanem minimum 2 (ez nem vonatkozik a No.1 scenario-ra) vagy annál is több. Nagyon is sok energiát fogyaszt például a palota vagy a *HEAVY FACTORY*.

WOR: Mint már említettük a barracknál, ez is gyalogságot termel. *Atrides*-ek nem hajlandók ilyesmit építeni, legalábbis a harmadik küldetésben nem.

BCD sorrendben

Nézzük az egyéb egységeket:

CARRYALL: Igen hasznos dolog. A *HI-TECH* gyárban tehetünk egy ilyenre szert. Kombójnnaknak gyors mozgást biztosít és nagyobb védelmet is ezáltal. Második fontos képessége, hogy a *HI-TECH* egységeket gyorsan elviszli a *REPAIR FACT*-ba. Nem nagyon tudják ktlőni, de nincs is sok értelme.

HARVESTER: Ez a híres kombáj, Harv Eszterről nevezték el. Nincs fegyverzete, de egy pempás dologt tár fel *Harkonnen* mentatunk rejtett képességeiről. Ha gyalogos seregek okarják utunkat állni, ne guruljunk el, hanem inkább nyomjuk le a gázpedált, s tepossuk el a szónolomremelő fűgöket. Hahé! Egy piros folt is

maladhat utánuk. Emiatt igen hatáso-
védő és fronttörő eszköz, de csak a
könnyű- és közepesgyalogság ellen,
mert a többi azért meg a kombáj-
szen magerősített páncélzatát is szétszed-
heti viszonylag hamar. Lassú, jó ha van
hozzá CARRYALL. A kukacokra mindig
vigyázzunk, mert ezeket is szívesen lo-
nyolják. Ha több kombájnnak is van és
még nincs HEAVY FACTORY-nk a tor-
melésház, akkor a repülő nem fog újat
hozni egy elvesztése esetén, ha csak az
utolsóról volt szó. Sajnos saját gyalog-
saink átkiprása is megeshet, de normális
esetekben őket kikerüli.

LIGHT INFANTRY: Könnyű fegyverzetű és
páncélzatú, gyors egység. Mint minden
gyalogos-féle csapatnak, ennek is van
kettőféle változata, a hármas egység, meg
a magányos (SOLDIER/TROOPER-nek
hívják). Ha már elég a sárga ala mert az
energiája, akkor a hármasból magányos
lesz, akinek ugyan maximális lesz most
az ereje, de ez viszonylagos, mert így
kb ugyanakkora marad, mintha vörös
színű lenne már a hármas egység ereje.
Őket sajnos nem tudja megjavítani a
REPAIR FACT, szóval fogyni fognak
szép lassacskán. Ordos-ék előszörreltel
használat, ami örömhír az atreidesek-
számára, főleg a harmadik pályánál. Meg
nagy számban se jók sak dologja, csak
pl. felderítésre, vagy csapatok feltá-
tására. Egy szimle, egyszerű QUAD fal
számukra áttörhetetlen, mert fegyverük
hatótávolsága rövid. A SOLDIER dolgok
viszont a bázistól érve gyakran megte-
szik azt, hogy belerohannak az épületbe,
ami ettől kap egy kisebb sérülést,
viszont a lickő fellobban. Biztos belenyúl
a hálózatba, zavarokat csinál (kazevel)
vagy megnézi a benzintartályt egy nyitott
mecsével világítva az utat. Kamikázé
dolog.

HEAVY (MEDIUM) TROOPERS: A
MEDIUM-ot ugyan nem írja ki, de ilyen
is van, gyaníthatóan a harmadik, negye-
dik küldetésig. Akkor a tűzerejük még
nem HEAVY csak MEDIUM. Jó nagy ha-
tótávolságú és viszonylag jól célzó, kellő-
en kipárnázott alakok. Az intróba is ilye-
ketek mutatnak a harkonnen-eknél. Ezek
is könnyen aldozatul eshetnek, egy örült
kombájnszóró kedvteléseinek, ha maga-
nyosan járnak. A QUAD-ok ellen egész
hatékonyak, a TRIKE és ORDOS
RAIDER ellen pedig hármasával kitűnő-
ek. Amit a gyalogságiól elmondtunk a
LIGHT rokonával kapcsolatban, az rá is
igaz.

ORDOS RAIDER Ordos-ék kedvence,
ahol a feladat sikere a gyorsaságon és
mobilitásukon múlik. Szívesebben top,
de a páncélzata és gyenge fegyvere sok
kivánnivalót hagy maga után. A
TRIKE-nak egy könnyített változata, ha
van rá lehetőségünk, akkor inkább ilyen
gyártassunk a TRIKE helyett, mert az
még nem ad elegendő előnyt a RAIDER-
hez képest ahhoz, hogy megérje inkább
azzal foglalkozni. Csakis ordos irányítás-
sal lehet ilyen termelőtnei.

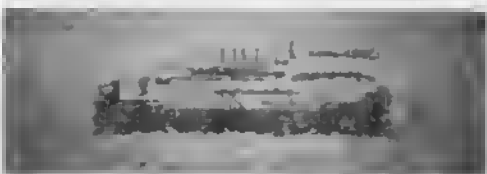


TRIKE: Mint már említettük a RAIDER-nél,
ez annak egy nehezebb változata, s
nincs is rá sok szükség, csak amíg nem
tudunk QUAD-okat legalább gyártani.
Ordos és harki esetében ilyen nem ter-
melhetünk.

QUAD: Ez kb. a 4. küldetésig sorsdöntő
fegyver, mert igazi offenzívákat addig
csak azzal érdemes indítani. Később
csak sebassége miatt lesz érdemes épí-

tetni egy párat, mert a tonkok, rakólatavók
legjobb esetben is csak a rendszámát
láthatják meg (no persze hátultól). Csak
egy LIGHT FACTORY UPGRADE után
áll rendelkezésünkre, kivétel a harkon-
nen, ahol csak azt az egy modellt lehet a
LIGHT FACT-ba termelni. Mivel ezt nem
tudjuk elhagyni egy kombájnnal sem, de a
tűzereje máris viszonylag erős, így azok
ellen is hatékony fegyvernek bizonyulhat,
különösen ha kettőt uszítunk rá mindjárt.

TANK (COMBAT < SIEGE < H, SIEGE):
Lassabbak ugyan a keirok járművek-
nél, de mivel a torony forgatható, nem
csak menetirányba tudnak löni, akát
mozgás vagy visszavonulás közben is.
Csak a HEAVY FACT gyárthat le ilyenek-
ket, de a HEAVY SIEGE tankra már bőví-
tési is kell fizetni. A COMBAT tank még
valamennyire sebes, de az ostromtanks
csak hatalmas tűzerejükre és páncélza-
tukra bízhatják magukat, ha rájuk támad-
nak, visszavonulásukra nincs sok esély,
lévén, hogy amikor már bevetették, az
ellenlétnek is komolyabbak a védelmi tá-
madási csapatai, s a nagy páncél már
nem sok előnyt nyújt. A SIEGE tanks
nem igazán nagy tornyuk van, otromba
csővel. Foitsuk őket kukcotámadásoktól,
mert menet közben is utolérheti őket.



**MCV (MOBILE CONSTRUCTION VEHIC-
LE):** Egyike a legdrágább (900 credit)
járműveknek, amit szintén a HEAVY
FACT-ba építhetünk. Támadásra ugyan
nem használható, de ezzel letelepít-
tünk egy másik bázist, az anyabázistól
bármilyen messze. Ilyenkor a kocsi átala-
kul, s már gyárthatjuk is vele a kívánt
cuccokat. Az a megkötés az így épült
másodlagos/harmadlagos/ikszedleges
bázisokra már nem vonatkozik, hogy pl.
csak akkor építhetnek TURRET-et ha
van már radar, feltéve, hogy a kívánt do-
log az anyabázison is megépíthető
lenne.

MISSILE TANK: Egy igen hatásos fegyver,
aminek szerepe addig a legfontosabb,
amíg MISSILE TURRET-et nem épít-
tünk. Nagyon hosszú hatótávú, kielőgít-
on gyors, bár sajnos elég gyengén vé-
dett, de felmetes tűzerejű harcok-
szirovitávon viszont nagyon könnyen se-
bezhető, jobb, ha mindig van ilyenkor
mellette egy tank, mert a rakétái csak kb.
ól mezőnyin kívül találak. Amíg csak si-
ma TURRET van, az oslrom nagyon egy-
szerű lesz, gyártunk le egy 5-6 darabot,
menjünk előre az ellenséges bázishoz a
tankjainkkal, biztosítsuk a szabad utat
rakétatankjainkkal, majd a tankokkal áll-
junk meg, még mindig a lövészok ható-
távolságán kívül. Ekkor tenkjaink mögött
megálva kezdjük el távolról szétlőni a
tornyokat (gyorsan fog menni), nyomul-
junk egy kicsit előre tankjainkkal, amíg
egy újabb adag ellentét vagy torony
nincs, s folytassuk ezt tovább, míg az
épületekig el nem jutunk, s akkor rofta.
De mindig óvjuk rakétásainkat! Sajnos a
hosszútávon is jól védő MISSILE
TURRET már vissza tud nekik is löni, s
ez sokkal pontosabb is.

ORNITHOPTER: Ismerős, nemde?
Atreides emberaink egyik aduja. HI-
TECH FACT kell, és mint a CARRYALL-t
úgy ezt sem mi irányítjuk, hanem a gép.
Mindig ellibben az ellenséges bázis felé,
beledurran egy keveset az ottani kuny-
hókba, majd megfordul, kicsit vissza, ax-
tán megint duri és így tovább amíg lo
nem lövik. Lelőni csak GUARO pa-
ronccsal vagy TURRET-ekkel lehet. Elég

hatásos ha sok ilyen gyártunk, de hátrá-
nya, hogy viszonylag hamar szétszedheti
pár felület. Menet közben felteként fel is
térképezi az ismeretlen területeket. Amíg
nincs ilyenünk az Atreides-eknél, addig
nincs sok esélyünk volük a harki győze-
lemre.

SARDAUKAR: A császári elites csapatok. Az
igazság, hogy a regényben ez egy páncé-
lozított gyalogságtól jelenteti, de itt
minden császári hadtestet így hív és lila
színnel jelez. Nagyobb gondjaink csak a
legutolsó küldetésben lesznek a császári
csapatokkal, de akkor tényleg nagy lesz,
majd meglátjátok...

SAND WORM: *Shai-Hulud*, a gigászi ked-
venc. A program egy WARNING!
WORMSIGN! felkiáltással/felirattal jelzi
jöttét. Ilyenkor a legjobb lepucolni a ho-
mokról, viszont gyorsabb egységeinkkel
van rá esélyünk, hogy lehagyjuk. Ha egy
bőhöm nagy sereget odaeltünk a ho-
mok szétéhez és a kukacot odacsújtuk
vagy lefedezzük (kijelzi), csak oda kell
clickelni, ahol mozog a homok, vagy a
radaron szűrke bigyó csúszik), akkor kb
két perces folyamatos lövöldözés után
megszabadulhatunk tőle. Egy színhelyen
max. 3 van. Mivel megsemmisítésük ne-
gyon időigényes, inkább tanuljunk meg
a lönyegeléssel együttélni, és sokszor
segíthet nekünk is egy-egy jól irányított
harapással az ellenséges csapatok kö-
zött, de akkor inkább tűnjünk el a hely-
ről, mert éhségét egy DEVIATOR sem
csillapítja. Az atreides-eket is ugyanúgy
támadja, mint a harkonnen-eket.

OEATH HAND: A legveszélyesebb legyver,
szerencsére csak korlátozott számban in-
ditható egyszerre ilyen rakéta, s akkor is
csak a palotából, ami ugye meghíván
egy kis időt, míg végre telepíthetjük. Saj-
nos kissé pontatlan, de taktikailag igen
fontos. Saját bázisról is végső csapaso-
kat mérhetünk az ellentétre, ha ezt enge-
di, de azért na számítsunk sokra, elég
sok időbe telik, míg újratöltik. Mint már
egyszer voltunk szívesek említeni csak
Harkonnen használhatja.

OEAVASTATOR: Ez is harki specialitás, ron-
da, piros, behemót egy jármű, kellemet-
lenül nagy tűzerejű és páncélzattal
(pontosabban ha nem harkik vagyunk,
akkor kellemetlen). Van egy ilyen lehetősé-
günk is vele, hogy önmegsemmisítés,
ami épületek mellé érve igen csak aján-
lott használni, abban az esetben, ha az
energy low meg piros. Két csőve is van,
ami ugyan nem hátrány, de 2 csővel már
vigan lehet kuciára is vadászni (Ha én
nekem két csővem lenne... CoVboy). El
ne felejtsek: ez a leglassabb (esetleg az
MCV lassabb), úgyhogy *Shai-Hulud*-tól
tisztítsuk meg a sivatagot atelés előtt, ez
nagyon fontos.

FREMEN: Kékszemű, puffog és misztikus.
Őslakói (legalábbis őslakóibb, mint a
többi, de azért ez sem innen származik)
a Duno nevű portészeknek, s az
Atreides-ház rabslóglát/csalóslát/batatai
megfőlésünk szerlnt. A többi nem fontos
(az sem volt az). Nagy tűzerejű csapatok,
ezeket a palota adhatja, s nem kell őket
irányítani, az ellenséges bázis közelében
fognak felbukkanni. Kissé piszkosabb
rózsaszínes a színük, amit akár nevezho-
lunk bármának is, elvégre a tohenek szín-
vokok, nem?

FRIGATE: Nem sok dolgunk lesz vele,
csak néha felbukkan, ha valamilyen
megrendelt szállítmányt hoz (olyan mint
a postás, csak nem kék, nem gurul, nem
csönget és nem hajtja kettőbe a töré-
kony/ hajlékony szállítmányokat,
valamint igen csak sok level fét el a
bendőjében). Sajnos külön sa lehet,
pedig milyen szépet pukkanna! Aztán
meg a tűzijáték! Viszont az igazi postás
sohasem jászti tűzijátékot ha lelővik,
esetleg a későbbi gumibotos bácsik kék
és fehér járművekben.

ORDOS DEVIATOR: Ez a farkascsapda furcsa eszköz az biztos, de lehet hatékony is. Mint neve is mutatja csak ordaséknál van. Ha eltalál az amúgy **ROCKET TANK**-forma gép egy lövedékével, szépen átválthat a színünk zöldbe, s ha szerencsések vagyunk, akkor csak leblokkol egy időre a csapatunk, majd visszakapja az eredeti, egészséges piros vagy kék színét, ha nem akkor meg ő fog vele továbbra is harcolni. Bár a harkiméntát úgy említi, mintha csak a gyalogosokat tudná újrafőteni, ne dőlünk be annak a rosszarcú, szennyos gnómnak, mert a többit is át lehet színezni (persze épületet nem). Páncéltat tekintetében az elvárásoknak nem nagyon felel meg.

SABOTEUR: Eriől pár megszállott, verben forgó szemű, sötét, rejtélyes, tróksatos, gránátokkal telítömött, kőpönyeges fickó kell, hogy az eszünkbe jusson, akik általában arra törekednek, hogy a rakétáikat feles dinamiktól szabadítsák meg, majd ezekkel minél nagyobb lukakat tudjanak ütni a számukra unszimpatikus épületekkel. Van egy ház, amely hírhedt arról, hogy mennyi rtyet szokott telfogadni, ezt úgy hívják, hogy **Ordas HEAVY** tüzerejének száma, de szerintünk elmaradna **VERY HEAVY**-nek is. Mindig ügyeljünk rájuk, tapossuk el őt a legálabb egy kombajnnal, mert igencsak veszélyesek a bázisra nézve az ottlétük.

SONIC TANK: A non-plusz uttia tüzei tekintetében, ami azért meglepő, mert az **Atreides** privitégium. Ha erősebb lenne a védelme, akkor messza használhatóbb lenne, mert 3-4 támadással elintézt egy **DEVASTATOR**-t is, a hatótávolsága meg kicsit rövidebb csak talán a **MISSILE TANK**-énál. Az egyetlen igazi fegyver (mivel a **DEVIATOR** nem minden tekintetben igazi fegyver), amely nem robbanóanyagot, hanem hanghullámokat használ pusztítást célolva. Óvatossan bánjunk vele.

NINCS TÖBB: No more, no mo, no more, no mo.



Ezután a kis kitérő után tessünk hozzá az épületek lenyomásakor jelentkező újdonságok közül csemegézéshez, amik többnyire jobb oldalt, a szokásos troyen jelennek meg. Lehelnek:



RADAR SCAN -FRIEND/ENEMY. Egy igencsak megbízhatatlan adatot szolgáltat a **RADAR SITE** a felderített területeken lévő egységekről. Sok hasznát nem fogjuk venni.

POWER INFO -NEEDED/OUTPUT: A szolcsapdánk ugye áramot (is) tárolnak. Hogy mennyit, azt az **OUTPUT** mutatja.

ponlosabban a számunkra lényeges termelést, 1-100-ig. A **NEEDED** akkor szolgált csak fontos lenni, ha a nagyfokú süllyések miatt néha-néha többet fogyaszt a szolcsapda, mint amennyit tárol.

SPICE -HOLDS/MAX: Ez **SPICE SILO** és **CONSTRUCTION YARD**-nál található, a **HOLDS** a jelenleg tárolt fűszer mennyiségét mutatja, a max. pedig...

UPGRADE: Mint a neve is mutatja fejlesztést eszközölhetünk, de sajnos persze pénzbe is fog kerülni. Így építhetünk eleinte **OUAD**-ot (harkinál nem), **ORNITHOPTER**-t, négyes **CONCRETE SLAB**-ot, stb. Miközben fejlesztjük, a pénzünk fogy, s alul egy százalékat mutat az előrehaladottsági állapotról.

REPAIR: Ezt az egyet mindenki fogja használni, tesz majd eiről az ellentől. De nemcsak ő, hanem az idő is rongálja az épületeket, így jópárszor tesz szükség karbantartási munkákra. Na persze csak ha van pénzünk.

BUILD IT: A fekete keretben megjelöltet egyseg megépítéséhez foghatunk hozzá, amit előzőleg egy menüből választottunk ki. Itt is mutat százalékat. A **FACTORY**-t és a **CONSTRUCTION YARD** esetében található meg.

LAUNCH: A palota esetében ez indítja útjára a speciális egységeket, mint amilyen a **trojan** vagy a **DEATH HAND**.

Jól van, ha minden igaz a kezelősről már bőven szó esett, reméljük sokat segít, de ezen felül itt van pár tipp is, amit azért nem vittünk túlzasba, amiatt, hogy eléggé rugalmas gondolkodásmódot kíván meg.

- Ha lehet, kezdjük ezzel a menettel, hogy felderítjük az egész térképet, de csak miután kimentettük, ugyanis ha az ellenfél közelbebe őiunk, az amellelt, hogy szétlővi a kis járművünket, nemsokára igen valószínű, hogy támadást is indít ellenünk.

- Soha ne felejtjük el (a 3. pályától kezdve), hogy mi csak behatolók vagyunk a területen, s az elején ha rögtön támadnánk, semmi esélyünk sincs a győzelemre.

- Ordas-ok ellen eleinte jobb, ha **OUAD**-falkat képezünk, mert igencsak szerelik a **LIGHT INFANTRY** csapatokat nagy tételben feladni. Például ha van már egy elég jól meghatározható frontvonalunk valuk, akkor egy 20 egységből álló **OUAD**, L-akban bőven elegendő lehet a háború megnyerésére.

- **Harkonnen**-ekkel a legkönnyebb csatákat nyitni, kezdésként mindenképp ezt ajánljuk, utána mást meg már nem, mert ki lehet magunkat ünni az agyunkból.

- Ha szöles a front, nem árt, ha a szélelt megcsontjuk, főleg ha egy pár elődóbb is helyezkedik el. Soha ne hagyjuk szem elől a mindig igaz stratégiai jelszót: szedjük minél kisebb részekre (taktikáinkat alkalmazva), majd a lehető legkisebb embervesztés céljából 2-3 járművel puffogtassuk. Nagyon használható dolog eleinte álló vagy lassan haladó fronthoz, ha egy vonalat alakítunk, majd ha többet termelhetünk akkor egy L-alakot, s egészen a majdnem verhetetlen félkörig (korre csak esetleg a legutolsó csatánál van lehetőség). Tanulatról is gondoskodjunk. Ha esetleg nagyobb vonallal indít ő is (ami ritka azután, hogy az első védelmi vonalat letörtük), akkor számítsunk nagyobb veszteségre, vagy gyorsan húzódjunk pár természetes vonal mögé, hogy megbénítsuk soraikat, mégha ezzel félóránnyi utat is veszünk magunknak a lasa front-jétől.

- Később, ha már **MCV**-t is építhetünk (azaz több **CONSTRUCTION YARD** is

lehet), a hadviselés eléggé alapjában fog megváltozni, egy bázist sokkal kevésbé fognak védeni, amde több is lesz belőlük. Ha csak 1 bázisa lenne, mindig a **CONSTR YARD**-ot puffantsuk azét legelőször, ami persze javasolt is, s azután a különböző fegyvergyárakat, illetve az is segíthet, ha hosszú háborút tervezünk (ami csak az első 4 pályán nyúl előny), hogy a lehető legtöbb fűszert leartadjuk, majd raktároljuk, a bázist meg csak védjük addig, amíg el nem jön az a pillanat, hogy nem lesz több kitermelhető fűszer, s ebben az esetben a felhalmozott cdiót mennyiség összege döntheti el a dolgot.

- Többet nem sorolunk fel, mert stratégiai gaméknál úgysem leírt elég hasznos (és minden esetben használható) tanácsot adni.



Ha megnyertük (amhez sok szerencsét kívánunk), háztól függően ad egy kis endseq-ot. A harkiké a legjobb szerintünk. Őt felővik a egyetlen királyt, az ordasok meg-elelik egy kis háziállattal (ez se rossz) (még jobb lett volna, ha ők eszik meg — **CoVboy**), a szállodások pedig csak letartóztatják. Ezekett el ne felejtjük bekapcsolni a hangot, mert az állatok morgása élmény.



1. **CS. KING, Atreides Squad Leader**
2. **ECHO, Atreides Squad Leader**
3. **CoVboy, Harkonnen-Sand War**
4. **TOM, Atreides Desert Monger**
5. **CS. KING, Atreides Desert**

Ja, a PC-sek egy kis csitit is kapnak, hogy legyen nánap/anyánapjára/Szűveszerre stb., majd mindenkor beosztja az inszegebb időkre:

- hexa 180/182/100 (ez a hazunktól függ) mutatja, hogy mennyi is a jelenlegi pénzünk. A logogyszeirűbb, ha FF7F-re írjuk;
- **'BLDGS'** szövegtől a **'MAPS'**-ig. Ez ioppant durva lesz. Ha átírjuk a két szó közötti területet 00-ra (minden egyes byte-ot, ajánlott a **FILL**), akkor minden épület el fog tűnni (noha a képe ott maradhat, frizkaiat nem lesz többé meg). tyenkor induljunk el minden megmaradt egységünkkel az ellenfél bázisa felé. Ha útközben megölnek vagy aláírunk oda, akkor kirja (mondja), hogy: **YOUR MISSION IS COMPLETE**.

Még egy note: ha megnyertünk/elvesztettünk egy csatát, mindig ki kell választani nyilatkkal, hogy legközelebb melyik területet támadjuk. Ez teljesen mindegy, mert a további feladatoktól függetlenek.

További kellemes Dune II-zést kívánunk, báti boca, hogy az előző azamban az alcímét **BATTLE FOR DUNE**-nak neveztük, mert amint már írtuk, a neve mégis az lett, hogy **BUILDING OF A DYNASTY**.

S T U N T

I S L A N D



Oscar-díj. Mindig is erről álmotunk. S most, hogy megérkezett a **Stunt Island**, minden kategóriában előttünk áll a szobrocscska-aratás lehetősége... Igaz, hogy nem a **Stunt Island** segítségével, hanem ugyanúgy, ahogy eddig is, de azért jó program ez a **Stunt Island** (Mi van? Ez az a bavezető — CoVboy).

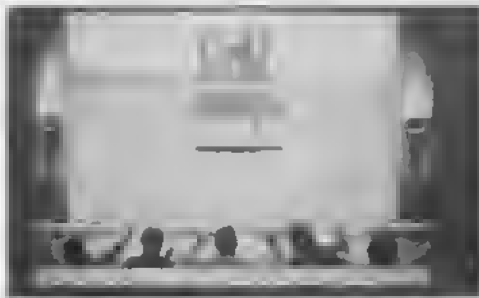


Na, mialott még hívnátok a kórházat, olvasatok el miért is került szóba a **Stunt Island**. Nem egy nagy nevű dolog, kevésbé valószínű (Milyen ez? CoVboy), hogy valaki is felkapja a fejét a nev hallatán és egy éles hallalujjával köszönti a ráá virradó szabb napot, feltéve hogy nem ismeri magát a programot. Maga az alap egy klassz Blue Angels típus, emi nem is lenne baj, viszont a löbbi... Hátborzongatóan jó... Fokozzuk még az idegakat, hogy mi is az? A felvétel és a pálya/feladatszerkesztés. Elég régóta meg vannak áldva a repszínek ilyen lehetőséggel, nem is tudjuk, tén a Rad Baron lehetett az első. Na de milyen különbség van a kettő között? A pályaszerkesztő moka idáig csak autósímeknél jött létre, s mivel ott a feladat igen egyszerű, feladatszerkesztésre nem is volt szükség. No, de hagyjuk a szócsáplást, érdemes belőtni magát a programot, onnan meg 1-2 filmet, s miután elolvastatok azon kijelentő-

súnkat, hogy Ilyat ti is tudtok csinálni, örvendeztetek.

Azért a **Walt Disney** grupp tudja, hogy honnan lú a szől. Penz... Azaz, ha mindenki megvenné, akinek lelszeme... Pedig kezdtünk megharagudni rájuk, no mondjuk nem a szoftver részre, mert a múltkor olyan csúnyán rájlesztettek Dagobert bácsira. Kvak kapitány szerencsétlenkedésainak ramek őrzését láthatólag mással is meg akarják osztani, ezért az alapot egy kaszkadőr-azimuláció viszi. Mármin! légi-kaszkadőr, Eddig csak PC-ra láttuk, de a napokban várható az Amiga változat is! Szimulátor létező elég gyors még egy 16 MHz-es 286 AT-n is.

Eltáradt a gombnyomó ujjunk, egyelőre hagyjuk az aradozást, hiszen ez látras lesz vagy mi. Különben is, a képekből látható, milyen fenomenális dolgokra képes ez a program, s milyen okos programozók csinálták, hogy a moziban (ugyanis ilyen is van a programban) ülő emberek minden eddiginél hangosabb tapssal és ujjongással köszöntötték azt a jelenetet, amikor egy becses tehén áll legyelmazetten a CoV be-tűk előtt



A képen látható a tömeg elragadtatottságának mértéke. Ezért mondjuk tonylog járhatna egy Oscar (egy a tehénnek, egy a díszlettervezőnek, egy mag a rendezőnek, azaz nekünk) (...nekem nem jár? — CoVboy), de hát a művészeket nagyon ritkán őrli mag a saját kora.

Tahát kedvence Kvakk kapitányunk ifjanc korában aihatároztta, hogy tókéletesíteni fejjá zuhanó-technikáját ezért beirakozott egy önköltséges kaszkadőr-tanfolyamra, amely a hatalmas (pontosabban kb 200.000 x 200.000 láb nagyságú) Kaszkadőr Szigeten (**Stunt Island**) fog lezajlani. Mivel itt egy verseny is fog indulni a legjobb nebulók közt, igen alkalmas egy program megírására.

Amint kilépünk a kompról előnk ugrik egy kérdés, hogy nem akarunk-e a versenyben részt venni. Belegyező válasz esetén felteszt még egy kérdést, hogy voltunk-e már a szigeten (**I'VE BEEN HERE BEFORE**) vagy sem (e másik). Ha igen, akkor egy listából választhatjuk ki, hogy kik is vagyunk mi, ha nem, akkor nekünk kell beírni, majd egy becanóvet adni magunknak (s ezután így fog minket hívni a gép). Majd egy kérdés mindkét esetben, hogy a filmszerkesztést mi magunk csináltuk-e. Mivel az egész játék értékéből ez olyan 70%-t tesz ki, eida-mes ON-re tenni, viszont hosszadalmas mivolta gyakran egy OFF-á egyszerűsíti a dolgot. Végre szabadon mozgathatjuk az egeret. Ahova lehet clickelni, ott célkerasztre vált a nyilacska. Táblák mutatnak mindig a helyszínekre, s azok lenyomásával juthatunk Innen-oda

Jelentésük és szerepük:

SET DESIGN: Ez a pálya- és feladatszerkesztő.



STUNT COORDINATOR: Ettől a paltól kaphatunk feladatokat, amiket mag kell repülni, ha versenyzünk, s azért kapunk csak pénzt a versenyben, de gyakorolni is lehet nála.

FERRY: (Ez a Ferenc — CoVboy) A kilépést vagy játékvéget káró helyszínen. Azaz ott is a LEAVE ON FERRY-re kell clickolni, majd a következő kérdésre egy igen-lő választ adjunk. Még egy kérdést feltesz, ha versenyben vagyunk, miszerint ki akarjuk-e menteni figuránkat állását vagy sem, s azután egy új játék lehetőségével kecsegtet. Ha ezt a mézesmadzagot sem kapjuk be, végre miénk lehet a kilépés öröme, pár sec-nyi zárókép után (no meg egy CREDITS után)

HOUSING CABIN: Itt lakunk, s itt kapjuk üzenetünket a többi pilótától, amiket az üzenetrögzítő első 2 gombjával lehet lejátszani, de fontosat soha nem mondának. A zöld azám mutatja, hogy mennyi üzenet van számunkra. A zöld fűzőben pedig kaszkadőrködésünkben befolyt bevételeinket tekinthetjük meg. A DAILY STANDINGS listát borítékban egy CoV 93' megrendelés mellett a pillanatnyi helyzetünket mutatja a rangsorban a megkeresett pénz szerint a többi versenyzőhöz képest. A kulcs jelenti itt az EXIT-et.

POST PRODUING: Ezen belül 2 van:

THEATRE: Ez a mozi, itt tekinthetjük meg a már kész filmeket (FLM és TKE kiterjesztéseket).

<<<: Film elejére ugrik

<<: Gyorsítva pergati visszafelé a filmet

<|: Normál sebesség mellett játszva visszafelé

<=: Egy képkocányt visszaviszi (és ugyanazok csak előrefelé)

LOAD: Betölt egy filmet

FULL: Kilométer, szóleszáznál is több. Ah dehogya, csak a közönség fejei és a menü tünteti el.

EXIT: Nane,

EDITING: Itt lehet a felvett részek (*TKE) konyhakész filmekké szerkeszteni, zenét beletenni, hangokat, effekteket, vágni stb...

AIRFIELD: Feldarító utazást lehetünk a vidéken bármilyen géppel. Ez ingyen van, így tréningnek se utolsó. 55-féle repülő alkalmatosság van, repcsik, egy ürrepülő, egy paplan-ernyő, egy sárkányrepülő, egy repülő sárkány(gyík) mag egy kacsa. Felszállni vizont nem tud a sárkányrepülő mag a repülő sárkány, szóval azok csak feladatokban jöhetnek be. Azért nem kell maglajdni, igaz, hogy 50-

lábé repülőgép van benn, de a műszer-feliratot szabványosították, meg a kezelő gombokat is, s csak a legfontosabb műszarak és eszközökkel kell használni.

HALL OF FAME: Az AIRFIELD képernyőn van. Mindenki megnézheti, a belő is kerülhet

Akkor mest a STUNT COORDINATOR adta feladatokról beszélünk. Ezeket sajnos nem lehet bővíteni. Afel a SCENE mellett a '+' és '-' gombokkal válthatunk feladatot, illetve versenyzés esetén a NEXT/PREVIOUS/ RISK-kel. RISK-re egy 25 leletti feladatra ugrik, ekkor sokkal többet kapunk, mint ha sorban mennánk. Ha egy feladatot végrehajtottunk, akkor az a versenyben eltűnik. Felül a neve van, meg egy kis angol nyelvű leírás róla. Egy picit mondunk róluk valamit, mert anélkül el sem lehet indulni, de érdemes amúgy olvasgatni őket, mert van pár jó sutka bennük.

1: Fel kell szállni és leléni egy ZERO-t, de max 40 golyót pazarolhatunk rá, s nem is szabad túl magasra emelkednünk, aietnünk is kell, mert mögöttünk bombák potyognak, s a felamolkedést is hamar meg kell oltanunk, különben egy Zero roncsoho fogunk beleszaladni.

2: La kell szállni a Golden Gate hidra, úgy, hogy E felé nézzon a gép orra. Siessünk, mert az időt is nézi. Emelkedjünk fel az elején, majd miután kiért a hogy alólunk, induljunk zuhanéba, de reális esélyünk csak az első híd tartó után lesz a leszállásra. Hogy na legyen olyan unalmas, még autók is fognak járni e hídon, s ha agybe is beleme gyünk, annyi.

3: Ez egy pite feladat. 3 kombájn megy a réten (Ja erről jut eszembe, 3 esiga megy a ainan, és dalolásznak: Szép idő volt, tadamdadam, süttől a nap, tadamdadam, tadamdadam, tadamdadam... na azt hagyjuk — CoVboy), e magtár előtt, s nekünk át kell repülni a magtáron karasztúl, de a bejáratnál elhúzó kombájnokhoz na érjünk hozzá. Legkönnyebb ha felatútk próbáljuk. Alattuk se nehéz, de fohtúnó.

4: Fel kell szedni egy tanút, aki az Alkotrec tornyán áll, egy kampóval a kezében, emít a kerekékbe fog beakasztani. Kb. 180 lábnyi magasságban van, 2-2 és fél óra irányában (70-80 fok). Ha felötjük akkor tők klassz hangokat ed (áááá, meg ilyenek) (Te barom, hát nam látod, hogy én allok a lábodon — CoVboy).

5: Itt egy lóballont kell felszedni (piros-láher csikos) úgy, hogy a legtehetősehez érünk csak, ekkor rántogatlakozik, fel

kall emelni, o vár felé vinni, ott lekapcsolódik, majd elkezd emelkedni, nekünk akkor meg kell lórolni, s lelőni mielőtt 350 láb felé kerülne.

6: Egy sárkányrepülővel a vár elejére kell kerülni, ott végigmenni, majd baemelkedni a vár közepén lévő kátopuhtba, de szép lessan, ehonnan rögtön ki is fognak minket lölni. Kellames.

7: La kell paikolni egy McOrive-ban, a 3-as mezőben a 2. sorban, de ami ebben nehé, az az, hogy mi egy repülővel vagyunk. Forduljunk balra az előgazásnál. Ebből lesz a McFly.

8: 5 gép üldözi a mienket. Lőjük ki mind az 5-t, de a 2 élen repülő gép a sajátunk azokat inkább ne piszkáljuk. Mögölük indulunk, 3 perc alatt kell valók végaznunk és csak 100 golyót lóhatunk ki rájuk.

9: Bela kell zuhanni egy felszálló Boeing 747-es szélső jobbeldali meterjába vagy mianőbba.

10: Ez egy könnyű feladat. Bela kell csak zuhannunk egy sziklával az Y alakú folyóelőgazásnál lévő hotelbe, 1 próba lehet maximum.

11: Ki kell löni egy dzsippet az autópályáról. Mivel ott sok kocsi van talalgathatunk, melyik is lehet az.

12: Egy kacsával kell szállni, s kibombázni egy rendőrautót. Stilszerűen tojásokat bombázik a kacsa.

13: A kék épületen kell landolnunk (Ez a rendőrség? CoVboy).

14: Az ENSZ épülete felé tertő 2 dzsipszerűséget kell kilőnünk, majd egy igen és jobbanyaral laráznunk 2 Zero üldözőket.

15: Van egy gonosz vezette toherauro, ennek a jobboldalát kell maglókunk, de még mielőtt az a STOP'N'ROB feliratot elérné.

16: Ez kallames egy dolog. Át kell repülni egy vonat felati egy alagútban, de csak akkor ér a móka, ha mér a vonat is benn van.

17: Közvetlenül szálljunk e páncélozott toheraurot elé.

18: Végig kell rapülni egy vízcsatorna rendszer felett. Csakhogy oldalt tornyok is vannak.

19: Szalalozni kell 6 kocsin keresztül (amik mozognak), majd a végén belezuhanni egy tablába. Nem szabad a kocsiától 20 lábnyi távon kívül kerülni, és a magasság is csak 40 láb lehet.

20: Meg kell fordolnunk a gépünkkel s a másik Jenny alatt átrepülni, de úgy, hogy 10 lábna nagyobb táv ne legyen közöttük (az 3 méter!).

21: Ejtőernyőnkkel a stadion gólvonalán landoljunk, 8 mérföld/óra sebességgel (max).

22: Ez is klassz egy feladat. Meg kell fordolnunk a gépünkkel, majd a jobb szárnyunkkal eltalálni egy torony tetején lévő cölhábiát. Annak is a közepét. (Ez utóbbit ki hitta volna? CoVboy)

23: Egy mozgó vonaton kell landolnunk, max. 70 mph. sebességgel.

24: Ejtőernyőnkkel az alul átvonuló légpárnásra kell érkezünk, de igen kicsi sebességgel.

25: Meg kell keresnünk egy X jelát, ami egy SAM állás, ki kell kerülnünk a ránk lótt rakétákat (amik nam cölkövetők), s kifüstölünk onnan pár bombával.

26: Egy hólabballon legtehetőse kell szállnunk ejtőernyővel, max. 13 mph-val.

27: Vissza kell húznunk a gépet a zuhanásból. Ez igen nagyon kemény feladat.

28: Tornyek mellett kell szalaloznunk, jobb oldalon kell kezdeni.

29: Több mint 1000 mph-nyl sebességgel kell 2 hid alatt áthúznunk a városban.

30: Ki kell keresnünk 3 radart a civil épületek közül, s szépen lebombázni őket.

31: A repülő épp zuhan lelőlé, s fel kell húznunk a gápf, de ezt csak 400 láb alatt kazdhetjük al, és nam is amolkadha-

tünk 50 láb lelé ezután. Majd tőgyük egyenesbe a gép orrát, s kerüljük meg az ENSZ-palotát.
32: 1000 mph-nyl sebességgel menjünk el egy MiG 29 mellett, végig az utcán. A szívatás ebben az, hogy a hazak igen magasra fejérnak.

Mindenki láthatja, hogy a feladatok hétköznapra, csukott szemmel izgi csak végigcsinálni őket. Legtöbbször nincs semmi rizikó, úgyszincs esélyünk. Ml kb. az 5.-ig jutotunk el, plusz a tizediket csináltuk meg meg. Ha versenyzünk, mindegyiknél megadja, hogy max. hány próbálkozásunk lehet, utána egy **YOU'RE FIRED!** felszólítással le kell ednünk ezt a feladatot, nem próbálkozhatunk vele többet. Ha lezuhanunk, vagy ha újból fel kell venni a jelenetet, pénzt vonnak el tőlünk. Plusz legelső próbálkozás is pénzbe kerül, tehát ha valamit alvállaltunk, ajánlatos el is végezni, mert a pénztárcánk igen csak megbánja Minden feladat sikeres végrehajtására ed egy meghatározott összegű díjat, majd ebből levonja a kiadásokat, s a maradék az, amivel a versenyben szerepelünk és ami alapján betesznek a rangsorba. Ha valakit érdekel a vége, akkor elmondhatjuk, bár mindenki magnézheti, csak épp nem a saját becenevőt látja ott kiírva. Van egy kép, ami itt is szerepel, mindenki megkeresheti, s hozzágondolhat egy aláfestő tingli-tangli muzaxot, meg egy digi szévegat angelul, hogy az Év Legkaskadörje címet az nyerte el, akinek a neve oda van írva a sárga táblára. Ezután gyorsan kilép

A pálya- és feladatszerkesztő SET OESIGN

Batoldaton fent: Itt van egy térkép **Stunt** szigetről, ami így legnagyobb léptékekkel nem sokat mutat, de ha az atatta lévő dolgokat maceráljuk, mindjárt jobb lesz.

—/+ vonal közvetlenül atatta: Ez a részletességét növeli csökkenti (legkisebb=lagrészletesebb), olyan **ZOOM**.

STH/NRTH: max 200,000 tehát, ez az észak-déli irányban eloglalt koordinátát adja meg.

WST/EAST: ez is csak legfeljebb 200,000 tehát, kelet-nyugati elhelyezkedést mutat

ORIENT: Az elfordulást mutatja az felülről szög szerint.

TILT: Itt válthatjuk e tetulnázatot oldalnézetű, mivel ez a dőlésszöget határozza meg.

Van egy irányt mutató célkoreszt is, ami mindig a **TILT:90**, **ORIENT:0** esetekben mutatja az északi, déli meg a többi irányt. Ha részletesebb a nagyítás akkor a bal gomb nyomvatartása közben lehet mozgatni a térképet, e térkepen tartva persze e nyílacsót. Ezek atati egy **STUNT** után e feladat összefoglaló címe van, vagy egy **USER**, ha nem adtunk neki.

Jobb oldaton. Fent egy ablak van, ami a tárgy kópet mutatja, optimalizálva az ablak méretére, tehát egy Boeing 747-es is akkorának nöz ki, mint egy kiskecsa. Alatta 2 nyilas gomb, amivel a tárgy számát választjuk ki, s ezek mellett írja ki, hogy ml a neve (ha meg nincs ott tárgy, akkor azt egy lree falirattal jelzi). Max. 40 tárgy lehet egy felállításban.

PLACE: A fent kiválasztott tárgyat leteszi e kép közepére (ahova az irányt mutat). Ha be van nyomve ez a gomb, akkor már van helye e tárgynak, s ha megegyeszer lenyomjuk, akkor felszabadul.

GO TO: A tárgy helyére ugrik.

ADJ: Átvált ez egész kép; Felül jobboldalt a nove lesz, mellette két gomb.

ANIM: Hát azt sajnos nem tudjuk, de hogy ml szerepe lehet?

WATCH: Egy tárgyra ugyl, s figyel ahogy kinez e fejből

WATCH ON/OFF: Ezt k/bekapcsolja

OBJECT: Melyik másik tárgyra
ZOOM: Mennyire nagyítja (0.2x-3.7x)

AUTOZOOM ON/OFF: Ráközelít-e
Ezek alatt a tárgy feladata (ezt módszer névvel fogjuk illetni, mert az sokkal szebb és más is mint a kaskadör-koordinátor adta feladat), majd egy módszerlől lüggő rész, s legelul 7 gomb:
VIS: A tárgy látható lesz,
COLL: A tárgyba bele lehet ütközni.
EXPL: A tárgy felrobban.
SHAO: A tárgy árnyékot is vet.
OK: Jól van.
LOCK: ???
CANCEL: ...

Ezeket adhatjuk meg a tárgyaknak módszerként, a módszer neve mellett meg az van, hogy melyik tárgyra vonatkozik a cselekvása (ha olyan a módszer, hogy az is kell bele):

FACE: Csak egy megadott irányba/tárgyra fog nézni

STH/NRTH — **WST/EAST**: A tárgy helye
ALTITUOE: Milyen magas van. Automatikusan mindig az egy értéket, ami e földfelszínhez viszonyított magasságát mutatja.

SPEED: Mekkora sebességgel mozogjon (mph.)

SPOT: Követ egy tárgyat, kameránál lehet ezt beállítani, a kamera állása is állítható, ez benne a plusz

FOLLOW: Ez is követi a másikat, de egyéb tárgyaknál is, szóval vale repked.

ATTACH: Olyen, mint a **FOLLOW**, csak később fel is használhatjuk, mint kameraállást, viszont a nözelét nem válthatjuk, mint a **SPOT**-nál.

SEEK: Felkeresi az adott tárgyat, s a középpontjára megy, de csak az általunk megadott sebességgel keresi fel, ha gyorsabb, alérli, ha nem, akkor is krtartóan tohol felé.

FACE: All vagy mozog és egy irányba nöz.
FREE: All vagy ha sebességet is adunk neki, akkor egy megadott irányba megy.

Alul megjelenhetnek ezek is:

FACING: Ezalatt a fejének irányát határozzuk meg.

HEADING: Olyan mint az előző, de agész testével arra fordul.

OFFSET POSITION: Ez itt a tárgy helyét adja megint. Alternatív módszer.

ROLL: Fordulási szög függőlegesen

PITCH: Dőlésszög —90 — +90

YAW: Fordulási szög vízszintesen

Hol is tartotunk, mieldt az **AOJ**-ra törtünk volna? Ja, a jobboldalon.

AOO: Innen lehet kiválasztani, hogy ml is legyen az adott tárgy. Sok szép vaktérképikás dolog van itt, amiket 9 részre osztottak:

PRODUCTION TOOLS: Forgatási eszközök, Sikidom, kamera, füst.

MAMMALS & PLANTS: Elő tereptárgyak. Van benne 2 főle disznó is meg kacsa és persze 2 főle tehén is (Cooool, vagy inkább Yikkas, mert már ugyla régen hallottátokl CoVboy). Meg sok más érdekes cucc.

LETTERS&NUMBERS: 2D-s és 3D-s számok, betűk, írásjelek.

MARKERS: Zászlók, táblák, jelzések.

MILITARY EQUIPMENTS. Mivel az ilyenekben nagyon gyekori dolog a harc, a hasonozóru eszközök egy külön csoportot kaptak.

MISC: Egyéb dolgok, mint pl. törülköző.

STRUCTURES: Épületek, helyszínek.

VEHICLES: Járművek kategóriája.

PLANES: Az **AIRFIELD**-nél alkalmazható gépek csoportja.

DEL: Kitérli a tárgyat.

HIOE: Elrejtli, de csak itt a **SET OESIGN**-nál, a játéokban megmerad. Igen hasznos parancs, mert egy csomó objektum bezavarhat tervezésnél.

GLOBAL: Az egésze vonatkozó beállítások
REC AN/OFF/AUTO: A repűést felveszi-e vagy sem vagy csak akkor ha **EDIT=ON**.

TIME: Mennyi ideig mehet e menet (vagy mennyi ideig veszi).

VIEW PILOT CP: A default nözetünk a pilóta szemüregre, műszerfalal.

PILOT NO CP: Mint feljebb csak műszerfal nélkül.

LEFT/RIGHT SIDE: Bal/jobboldalról fog nézni.

REAR: Hátrafelé.

BOMB: A bombacátzóból.

SPOTTER: A követő-kamerából.

1ST TAKE: Most e 3 pénzről szótó abtak tesz. Ez az első lorgatásnál ethasznált pénzt jelenti

CRASH: Ha lezuhanunk, onnyit kell fizetnünk

TAKE PENALTY: Minden egyes újrafelvételnél ennyit kell leperkálnunk.

MAX TAKES: Ennyi a próbálkozásainak a száma.

CAMERA: Hány állás tesz szerkesztésnél (**OECK**).



GEAR/FLAP/BRAKES: Induláskor milyen állapotban lesznek a repülőnk adott részei.

WEAPON GUN/MISSILE/BOMB: Gépgyűrű/rekéta/bomba fog rendelkezésünkre állni az induláskor. Nam minden gépnél kaphatunk meg minden fegyvert, azaz propelleres gépakof nemigen szerelhet fel még rakétával. A rakéta viszont nem is célkövető.

EVENTS
Ebben a részben állíthatjuk be a fatedatekat, illetve feltételeket, reagálásokat. Nem annyira benyújt, de hasznos „programnyelv”.

Fent a bal sarokban írja az esemény sorszámát (max. 64 lehet), amit '+' és '-' gombokkal változtathatunk, mellette egy ismeretlen célt szolgáló „ONE SHOOT” felirat, aztán az eset pufferbe másolásához hasznos „COPY”, egy onnan kímásoló „PASTE”, s egy esemény letörölő „CLEAR” található. Így oszlik az elatta lévő úr:

IF ... AND... AND... THEN... AND... <- ez még összesen 7-szer.

Az első IF (ha valeki nem tudná mire jó, ezt nagyon sajnáljuk, de azért megmondjuk neki, hogy HA) megnyomása eredményez egy kis menüt:

(never): Békénhagyjuk a feltételt.

COLLIDE: X tárgy összeütközik Y-nal

CRASH: X tárgy lezuhan

TIME: Eléri az időszámláló az n. másodpercet

WEAPON COUNT: N db. fegyvertöltet (rakétát, bombát, golyót) ellőtünk

ANO (+ még ezek is megtörténnek):
(nothing): mind a (never)

AFTER TIME: n sec után járunk

BEFORE TIME: n secnyi idő még nem felelt

EVENT: n. esemény megtörtént

NO EVENT: n. esemény nem történt meg

FLAG =: n. változó (itt FLAG a neve és 16 db van, 0-15-ig) értéke ennyi

FLAG =/=: n. változó értéke nem ennyi

SPEED <: Repülési sebességünk kisebb x-nél

SPEED >: Repülési sebességünk nagyobb x-nél

Ezután:
(nothing)

AUTO STOP REC: Rögtön leállítja a felvételt, ha az automata szerkesztés be van kapcsolva.

AWAR \$: Ennyi dollár díjat kap a feladat végrehajtásáért

CHANGE: Megváltozik x tárgy

SHAPE: alakja

ACCELERATION: gyorsulása

ZOOM: Kamera nagyítása

VISIBILITY: Láthatóválság

COLLIDABILITY: Hogy ütközhet-e

CUT TO: Átmegy egy másik kameraállásba (vagy nem)

EXPLODE: Felrobbantja x tárgyat

FADE (%): Ennyi százalékkal elsötétedik a kép arnyója

FINISH: Bejelözi a repülést a következő üzenettel vagy eredménnyel:

SUCCESS: Siker

GENERAL FAILURE: Valami ókálános gubanc volt

TOO HIGH/LOW: Túl magasan/alacsonyan voltál

TOO FAR AWAY: Messze mentél

TOO CLOSE: Túl közeli voltál

TOO EARLY: Korán kezdted (túl)

TOO LATE: Későn csináltad

OFF TO THE RIGHT/LEFT: Jobb/bal oldalra mentél

MISSED MARK: Kihagytál egy célpontot, pl. nem kerültél meg egy toronyot.

HOSPITAL: Összetörted magad, s egy kedves reccsoló doktorbácsi ébrásztget.

CRASH OK: Úgysem érdekes

KILL: Eltörteti x tárgyat

MODIFY FLAG: Átállítja x FLAG-el y-ra

SET FLAG: Ugyanez, mint a fenti, lábbal nem vettünk észre különbséget

SET TIME: A gázórát állítja át

START REC: Elkezdi/újrakezdi a felvételt

START SOUND: Zene és effekt menübel kiválaszthatjuk a nekünk kedves effektet. Erre bővebben a filmszerkesztésnél térünk vissza.

STOP: Abbehagyja a felvételt

STOP REC: Leállítja a felvételt, akkor is ha az AUTOEDIT OFF

WAIT: Vár x másodpercet (áll minden). Mint amittattuk néha ki kell választani egy tárgyat, amit egy ablakban lehetünk meg, de ha az egyes tárgynál is visszafelé lapozunk, 2 új dolog jön elő:

ANY WEAPON: Bármilyen fegyver lesz az object

ANY OBJECT: Akármelyik tárggyal is történik az, illetve minden tárggyal ez fog történni.

Az egyes számú tárgy lesz az, amelyet mi fogunk irányítani, és most jön a meglepetés: Nemcsak a repülő kategóriából választhatjuk ki, hanem akár egy tengerparti törülköző is lehet a repülő alkalmatlanság, és ha egy fickót hozzákepcsolunk, akár repülő szőnyegnek is elmegy (pontesebben repülő törülközőnek) (magyarul repülőkőző — CoVboy). Igen kalleme érzés kombainekkel, tehennekkel (SUPERCOW) (Helyasbók: BATCOW — CoVboy) is szelni az ég vizét.

LOAD. Betölt egy SET kiterjesztésű lile-t, amelyben áttekint egy előző beállítást.

SAVE: Hogy legközelebb mi is megtehesük ezt a sajátunkkal, ajánljuk figyelmeztetbe azt a gombot.

NEW: Kitéröljük, emi most von a gépben, s tiszta lappal indulunk.

FLY STUNT: Kilépünk a filmforgató részbe, de csak ha megvan már az OBJECT No 1.

EXIT: Kilépünk a PRODUCTION előszobába.

A forgatórészben még van 3 új menüpont:

TAKE x: Felvétel indul, csapó x.

THAT'S A WRAP: Elmegy filmszerkesztőbe.

PRINT A FILM: A filmet kinyomja szalagra (kimentí mint TKE, feldolgozatlan filmnyersanyagot), majd mahatunk vele az EDIT-be.

EDIT
Lássuk most ez EDIT részt, a film összeszerkesztését: Két ablakra oszlik, az első az, amiben a felvett nyersanyagot tárolja, a második pedig a tőlég-meddig kész film



(OESTINATION). Egy filmet több másikkól is összevághatunk, erre szolgál a 8 deck és az alul lévő LOAD felirat. Ha azt lenyomtuk, megkérdi hogy vágással vagy anélkül szeretnénk-e átvonni a filmet, melyik dack-be és milyen kameraállással. Az első deck a GLOBAL-ban beállított kezdő nézetet mutatja mindig, a többi erősen változó. Azért ha nagyon akarjuk, az egyesbe is tehetünk mást, csak semmi értelme. Felül 2 kép is van, mindogykik oldalhoz egy-egy tartozik. A bal sarkában a film relatív idejét mutatja 2 századmásodperces pontossággal. Innen ki lehet találni, hogy max. 99 perces lehet a film. Hoh, micsoda korlátok. Meg különben is az egészben olyan nonszensz megkötések vannak, hogy max. csak 40 tárgy egy színen (ez a logzavaróbb), legfeljebb 64 esztivzsgálat, 8 deck, 32 feladat, nem bővíthető tárgyrész. Szörnyű.

Szóval a szerkesztésnél ott vannak ugyanazok a gombok, amiket a THEATRE-nél már leltünk. Mindkét oldalon. Alatta:

(Időpont-jelző)START	MARK	GO TO
(Időpont-jelző)ENO	MARK	GO TO
(Idő)	TOTAL	SYNC PREVIEW

Mivel az effektek és az előzetes megnézés mind-mind egy időszakasza vonatkozik, az azt definiáló részt is meg kellett nekik ejteni, s itt tették meg. A legelső sor a kezdő jelöli ki (MARK-kal ki kell jelölni, a GO TO-val meg természetesen odaugorhatunk), az alatta lévő a végét. Legelül a TOTAL a teljes filmhosszt mutatja, a PREVIEW-val pedig az eddig szakaszt mutatja meg. A SYNC hasznára nem nagyon jöttünk rá (megsúghatna valaki...), amikor átmásolunk a celeblakba egy filmszakaszt, akkor is itt kell először kijelölni, hogy mit is, majd a másik oldalon a REC-re menni. Ha csak egy kép van kijelölve (kezdet=vég), akkor feltesz egy kérdés azzal kapcsolatban, hogy hány sec-ig kívánjuk azt a képet tartani a célfilmben. A jobb oldalon ugyanolyan tekerő gombok vannak meg a kijelölő rész is olyesmi, csak SYNC nélkül.

A REC mellett van más is:
DELETE: Ez a célfilmben kijelölt részt letörli, kivágja.

UNDO: Mint mindig, itt is a legutolsó cselekvésünket semmissé nyilváníttja

FX: Effektek... (Mit csinálisz? CoVboy)

AUDIO: Zenét és hangokat illeszthetünk be, de egy film legelején és legvégén sem indíthatunk hangot, 2 századmp-t legalább kell várni. Egy ablak jelenik meg, benne két kategória zene meg 3 hangeffekt. A hangeffekteket lehet bővíteni is, azt a célt egy ADOSNDS nevű EXE-lény hivatott szolgálni. Viszont ha kb 64 KB-nál hosszabb az effekt, ne számítsunk rá, hogy le is fogja játszani menet közben. A kiválasztás ablaka egy kicsit spóci:

VOLUME 1-4: Hangező

CHAN 1-2: 2 csatorna muzsika mehet, de max csak 1 csatorna zene (ami magában is kb 3 igazi csatornás), a másik vagy mindkettő pedig effekt

LOOP: Megállás nélkül jótssza az effektet

TEST: Ezzel hallgathatunk bele. Van emi érdekös egyszer megtülni, bár elég gyötörő szól, de ha egyszer csak max 4 bites a digi... A COWS nevű effektet keresse meg mindenkit Felismeritek minek a hangja?!

SILENCE: El lehet az adott szalagrészről némítani (csatornánként)

CREDIT: Fellrehozás. Max. 2 sor, s az is csak középen lehet, szóval ha valaki felíratos filmet szeretne készíteni, annak jobb, ha más módját keresi. Adhatunk ötletet is: mentse ki videóra (RGB-PAL átalakító meg egy madzag kell mindentálc bigyóval a végén), majd

szerezzen be egy videolejtorezést rendszert, aztán meg egy real-time video grabbert is persze szoftverrel a színté kész is az egész.

COLOR: Be lehet állítani, hogy a szakasz elején mennyi és hogy a végén mennyi legyen a szín (%). Hurrá! Így lehet fekete-fehér filmeket is csinálni! Mindig is jobban kaptak az ilyesmire, sokszor művészibbnek mondják az emberek csak azért mert FF. És ami a legjobbi! Még egy Oscar-ra van kilátásunk! Az áldramafilm kategóriában.

FAOE: Olyan mint a **COLOR**, csak itt a lőnyerőt szabályozzuk. Hurrá! Ezzel meg csodálatos közelepképeket lehet készíteni a fekete lyukakról (ha **FAOE=0**). Talán egy Nobel-díjra is lehet kilátás...

SPEED: x %-kal változtatjuk a film adott szakaszának lefutási sebességét.

LOAD: Kész filmet töltünk be, amire rámásolhatunk máshonnan részleteket.

PRINT: A film kész, mehet kinyomásra, azaz olyan **SAVE**. Ezután ugorhatunk rögtön a moziba, ahol a közönség hatalmas ovációval fogadja az új műveket. Bármilyen is legyen az.

EXIT: ...

Ha minden igaz, akkor most e repülésről kellene még szólni (**Miért? Mondtátok már egyáltalán valamit a játékról? CoVboy**). A műszerfalakról annyit, hogy 4 félé van, kisgépé, propelleresé, lókhajtásosé, meg nagy-nagy bombázóé vagy utasszállítóé. Csak annyiban különböznek, hogy más a mórotuk és a műszerek elosztása. Illetve itt-ott hiányzik egyik-másik műszer, pl. utasszállítóra nem nagyon tesznek rakétákat utasok helyett, meg egy II világháborús gépen sem fogunk sak rakétát találni.

Ezek a műszerek vannak (átartuk lávó feilrat mutat rájuk):

HORI: Műhorizont. Aki látott már valaha is szímet, tudja mi ez, aki meg nem, az meg inkább próbálja betölteni a **COMMAND.COM**-ot.

CLIMB: A ropcsi-orr emelkedésének mértéke.

MPH: Ez itt e sebességmérő (mérföld/óránban).

THRATTLE: Az a kar, Tolóerő. De ha tudod okkor meg minek olvasod? **ALT:** Magasság-mérő.

IRANYTÚ: Azt lehet ezzel megtudni, hogy merre fúj az észak szél.

BOMB/GUN/MISSILE ON/OFF: Ez mutatja az adott fegyver állapotát. Ha a gép ilyenkor nincs felszerelve, akkor nem is jelenik meg a kapcsolója. Ixre csak 1 fegyver lehet bekapcsolva, de kikapcsolva mindegyik lehet.

GEAR UP/DN: Behúztuk-e vagy sem a kereküket. Van olyan gép, ahol hiába próbáljuk a behúzást megvalósítani, hiszen rögzített lábú.

FLAP UP/DN: Segédcszárny, ami ha kint van, akkor ráadásul lassít is, de itt sűrűn lesz rá szükség, a sok éles kanyar miatt.

Amint látható csak a legprimitívebb műszereket tartották meg, a radart, lokátort meg földalatti computert már mindegyikkel kiegészítették.

A többi nézetből is alul van egy csik ami segítségként használható. Ez megadja:

ALTITUDE: magasság
DIRECTION: repülési irány (lőban)
SPEED: ropcsi-sebesség

Oldott meg egy kis négyzetben 2 egymásra merőleges fehér vonal található, egy piros karikával, ami olyan műhorizont-szerűséget szolgál. Mellette egy fehér kör, az a lőerő mérője odje meg (legutolsó=100%). Lassítani igen könnyű a játékban, könnyebb,

mint a többi programban, a nem kell azzal törődni, hogy most betonra landolunk-e vagy vízre. Felszállásnál is bármilyen hosszú lehet a nekifutásunk. Felszállás csak akkor lehetséges, ha a gép el tudja érni a megfelelő sebességet, ami mondjuk garantált nem repülő tárgyaknál, de az ejtőernyőnél vagy a parodactylusnál ez a sebesség pontosan egyenlő a 0 km/órával, sőt a 0 mph-val is. A sárkányrepülő is se nem tud 8 mph-nál gyorsabban menni, mert hát szegénynek a lába belá von kövő egy zsákba. Az a 8 mph pedig ódeskovés ohhoz hogy felemelkedjék. Az eredetileg nem repülő kategóriába tartozó tárgyaknál persze nincs műszerfal, de fegyvermeghőtőse sem, azonkívül nem fogunk lezuhanni, ha a dőlősszögünk átfordul, akár a vízszintes akár a függőleges legyen az.

Egy-két billentyű (PC!) is hasznos a játék során, de azokat inkább a tásztól próbáljuk meg beadni:

Raputós közben (csak akkor):

'F1' - Pílóta-nézete (ohogy kilát a 'fejéből');
'F2' - Baloldeli;
'F3' - Jobboldeli;
'F4' - Hátsó;
'F5' - Kísérőkamerából;
'F6' - Kísérőkamerának állítása lügg és vízszintes dőlősszög szerint;
'F7' - Bomba becélző hely;
'W' - Fegyver ki/be (váltogat a fegyvernek közt is);
'E' - Egy gyors katapult;
'T' - Kijrja, hogy mennyi ideig menjünk még;
'P' - Szokásos P betűvel kezdődő fegyvasztó tevékenység;
'A' - Automatikusban betesz minket 0 forgáshoz és 0 másszással, amíg ugyanezzel a gombbal ki nem kapcsoljuk;
'F' - Segédcszárny fel/le (azaz be/ki);
'G' - Kerék ki/be;
'B' - Kerékték ki/be;
'ENTER' - Fegyver alindítása (kifővése);
'ESC' - Kilép a repülésből;

Máskor is:

'Alt + P' **PREFERENCES** betű: Legfelül a részletességet állíthatjuk be (**OETAIL**), 0-100%-ig, amitt gépssebességtől lüggően tegyünk.

GOURAUO SHADING ON OFF
OITHER: Ha megnézzünk egy vektoros tárgyat, beállíthatjuk, hogy fogja-e árnyékolni Gouraud módban vagy sem, a **DITHER** pedig azt jelenti, hogy az átmenetet tompítja-e (durván azt jelenti).

BETWEEN SCREEN FAOING: Elhalványulva váltson-e képernyőt.

QUICK EXIT: Gyors kilépés, de hogy mire vonatkozik, azt nem volt kedvünk megnézni.

FILM EDITING: A szerkesztést mi csináljuk-e vagy a gép. Ezt lehet az elején is beállítani.

HOSPITAL: Azt a doktor bécsi betegye-e vagy inkább hagyja ki.

INDEPENDENT RUDDER: Megigya-e a zaccot a kávé alján vagy sem.

AUTOMATIC THEATRE ZOOM: A moziba a filmek elején és végén ki- és bezoomol, azt lehet kikapcsolni ezzel.

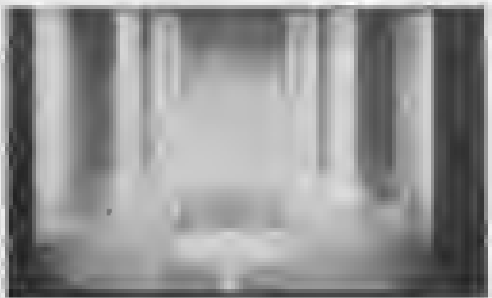
SOUND FX: Hang ki/be.

CONTROL CENTERING: Mivel ezzel lehetne kikapcsolni az 'A' billentyű hatását repülés közben, inkább nem mondjuk meg.

'Alt + O':
Ki lehet törölni file-okat. Igen hasznos.

A kazetusról akkor mindent le is írtunk, de érdekelné-e benneteket, hogy van még hozzá egy **MAKEONE** és egy **PLAYONE** file, amiknek segítségével programluggalenné tehetjük a filmteljesítést. A **MAKEONE** előállít egy .ALL kiterjesztésű file-t minden

filmhez, s akkor már le is játszhatjuk a **PLAYONE**-nal a filmünket. Csak az a baj, hogy néha kihagyja a hangokat, de ezt teljesen RND módon (**Ejnye-bejnye, már megint elkavertóltak a gyári eredeti? CoVboy**). A legjobb filmeket a feladatokból lehet összehozni, hiszen azok már magukban elég látványosak, persze ki kell próbálni a saját forgatókönyv alapján történő forgatást, majd elborzadva a látványtól visszatérni a gép adta lehetőségekhez. A szerkesztést ilyen esetekben nem árt, ha hagyjuk, hogy a gép végezze, de a hangolteket, zenét és egyéb FX-t inkább saját magunk készítsük hozzá, vagy alakítsuk át, mert az mindig is igen gyengén ha vele csináltjuk meg, azonkívül unalmas, s aláléstő zenét nem is tesz hozzá (általában).



Szerencsére nem minden vektorgrafikás benne, s csóváljuk a farkincánkat, hogy nem rontották el azzal, ami olyan alapvető ám mégis gyakori hiba, hogy a füstöt meg a robbanást is vektorosan állítják elő, s hát az eredmény az nem éppen káprázatos. Itt azok bitmap-ek. Mielőtt nekiállnánk saját filmet rendezni, ajánljuk, hogy nézzétek meg a **LOCATION.FLM**-t, ad egy izelítőt a helyszínek és tájak beségétől. Viszont hiba, hogy havas és sivatagos táj nincs, így sajnos a *Don kanyari csata* és a *DESERT STORM* hadművelet megszámitógépesítőse kősní fog a *Stunt Island II*-ig, ha lesz ilyen. Igen, abba beletehetnénk még egy object-szerkesztőt, zene-szerkesztőt vagy inkább illasztót, s jó lenne, ha köpos lenne a **3D Studio** filmek fogadására is, valamint tudnánk értékelni, ha nem csak repülni lehetne benne, hanem ambarrel is tudnánk mozogni, a kis objectek lehetnének egy picit részletesebbek, s átnovozhatnák az egészet valami animációs programmá, emi vektorgrfx-szel foglalkozik. Az egészben a küldetéses rész és a verseny csak egy picit emel e szinten, viszont az előre elkészített forgatókönyvek és helyszínek ötlete jó, ahol csak a megvalósításnak kell sajátjának lennie.



Kallamoson nagy (10-12 MB) mérete allenére is érdemes helyet szorítani rá a wincsin, egy hetes kellemes szórakozás biztosítva. Hogy Amígára mikor várható? Mint említettük, a napokban, miután oda-künn már a boltokban van. A 64-esek pedig ne sok ilyasmira számítsanak az fix... Hat akkor kellemes ordibátást mindonkinek a stábbal, meg beszorására ajánlunk egy kempingázókat **OIRECTOR** aljánál a háttámláján, egy megafont, vagy legalább valami szócsövet, és sok-sok nyugtatót (Ez utóbbit én is tudom ajánlani — CoVboy)..

64

CSAK LEMEZREIII

1ST. DIVISION MAN. — manager — 197
 ARKANOID II. — falbontó — 152
 ARNIE 2. — akció — 169
 ART OF CHINA — kaland — 1SD + 100
 BMX SIMULATOR II. — BMX verseny — 191
 BOULDER MAKER II. — játékkészítő — 188
 BOUNCE — ügyesség — 114
 BRAIN DISEASE — amóba — 063
 CARNAGE — autóverseny — 151
 CASTLE OF TERROR — szöveges kaland — 238
 COLOR BUSTERS — logikai — 117
 CROSS IT — logikai — 100
 CUBE MAGIC — bűvös kocka — 114
 CUE BOY — biliárd — 193
 DEMON'S EMPIRE — akció — 170
 DIAMENTY — logikai — 123
 ELVIRA I. 100% (nem kifagyós, német) — 3SD
 F1 MANAGER 2. — manager — 2SD
 FINAL ENCOUNTER — lövöldözős — 197
 FIST FIGHTER — akció — 211
 FLIPPER MAKER — flipperkészítő — 1SD
 FLY HARDER — akció — 411
 FRED'S BACK — ügyesség — 117
 FROGGER '93 — ügyesség — 088
 GLADIATORS — lövöldözős — 163
 HIGH MEMORY — memóriajáték — 143
 HIRNRIS — tetris — 45
 INT. TRUCK RACING — kamionverseny — 118
 JOSH — logikai — 283
 MAGIC CASTLE — mászkálós — 120
 MAGIC FIELDS — logikai — 147
 MARBLE SPRINGS — sárkánybontó — 236
 MINE FIELDS — logikai — 120
 MUZZY ZOOPHYTE — logikai — 88
 PHILIPPIC — logikai — 131
 POP QUIZ — vetélkedő — 1SD
 RAILWAY CONST. SET — vasútéptő — 1SD
 ROBIN HOOD — akció — 246
 SILEN SERVICE 2. — tengeralattjáró — 1SD
 SOLOFLIGHT — rep.gép szim. — 1SD
 STARCOM — lövöldözős — 145
 STARSHIP COMMANDER — Star Trek klón — 1SD
 TABLE TENNIS — ping-pong — 108
 TOUR DE FRANCE — kerékpárverseny — 1SD
 TROLLS — ügyesség — 163
 WORLD CHAMP SOASH — sport — 160
 XPIOSE — TV focl — 123

DESTROYER ESCORT

— szimulátor — 1SD

ULTIMA V.

— kaland — B SO

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. A játékok neve után feltüntetjük azok hosszát is blokkban mérve. Egy lemezoldatra 664 blokkot tudunk felvenni. Amelyik játék 1 vagy több lemezzel is elfoglalja azt külön jeleztük. Ennek figyelembevételével kérjük a megrendelést összeállítani!

**FIGYELEM! Megrendelés esetében
 írjátok rá azt a géptípust
 Köszönjük**

PC

DINO ADVENTURE — tudományos — 4HD — VGA
 DOGFIGHT — rep.gép szimulátor — 4HD — VGA
 DUNE 2. — akció-kaland — 7HD — VGA
 EL FISH — akváriumszimulátor — 6HD — VGA
 F15/III. — rep.gép szim. — 6HD — VGA
 HANNIBAL — stratégiai — 3HD — VGA
 INTERN. ATHLETICS — sport — 2HD — EGA, VGA
 JORDAN IN FLIGHT — kosárlabda — 2HD — VGA
 LEGEND OF MYRA — kaland — 3HD — VGA
 MIGHT & MAGIC III. — kaland — 4HD — EGA, VGA
 NIGEL MANSELL GP. — autóverseny — 1HD — VGA
 PEANUTS — akció/kaland — 4HD — VGA
 PEPPER ADVENTURE — kaland — 6HD — VGA
 POWER HITS SPORTS — sport — 3HD — VGA
 PREHISTORIC 2. — kaland — 1HD — EGA, VGA
 PUTTY PUTT — akció — 6HD — VGA
 SCIENCE ADVENTURE — lexikon — 6HD — VGA
 SHADOW PRESIDENT — stratégia — 3HD — VGA
 SPACE ADVENTURE — tudományos — 5HD — VGA
 STEPP. STONES — angol oktató — 3HD — EGA, VGA
 STUNT ISLAND — kézkadór — 10HD — VGA
 SUMMER CAMP — sport — 1HD — VGA
 TROLLS — akció — 1HD — EGA, VGA
 TURBO SCIENCE — logikai — 4HD — VGA
 ULTIMA VII/2. — kaland — 9HD — VGA
 VEIL OF DARKNESS — kaland — 4HD — VGA
 WEEN — kaland — 6HD — VGA
 WORDTRIS — szókirakó tetris — 845K — EGA, VGA
 X-WING — űrhajós — 6HD — VGA

ERIC THE UNREADY

— kaland — 6HD — VGA

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. A lista alapján ki lehet kalkulálni, hogy egy-egy edathordozóra mennyi program fér fel. 1,2 MB-os HD-s lemezekre másolunk, tehát ha a játék neve mellett csak az látható, hogy 5HD, az azt jelenti, hogy az adott játékot 5 db. HD-s lemezre tudjuk felvenni.

GAMES CENTER

n a küldeményre jól látható helyre
t, amelyre a megrendelés szól.
k segítségeteket!

Megrendelési feltételek:

Először is azt kell eldöntenetek, hogy küldött adathordozóra kívánjátok-e felvetetni a kért programokat, vagy kértek adathordozót. Ez nem mindegy, mert az utóbbi esetben picivel több pénzt kell feladni. A postaköltséget ugyanis nem építettük bele a szolgáltatás árába. A szolgáltatás díjtételét előre kérjük befizetni bármelyik postahivatalban rózsaszín postai utalványon, vagy OTP-ben az erre a célra rendszeresített csekkben. A címzett rovatba csak annyit kérünk feltüntetni: OTP, Budapest, XI. Irinyi J. u. 30. 1117. A feladó rovatba olvasható nevet és címet, a középső szelvény hátoldalára — a megjegyzés rovatba — pedig a számlaszámot.

MNB 218-98426/45224-9.

Ez a legfontosabb, mert ha ez nem szerepel a csekkben, akkor az OTP nem tudja, hogy melyik számlára könyvelje a pénzt és esetleg levelezgetni fog a feladóval (reklamációs esetben kérjük ne az OTP-t zavargassátok, ők úgysem fognak tudni segíteni!). A csekk hátoldalán mást nem kell feltüntetni, tehát a kért adathordozókat sem, és a kért programokat sem kérjük itt felsorolni!

A szolgáltatás díjtételei (C64 csak lemezzel!):

	másolás	adathordozó ára
PC (5.25" DS/HD)	125,- Ft/lemez	60,- Ft/db.
C64 (5.25" DS/DD)	75,- Ft/lemezoldal	40,- Ft/db.
Amiga (3.5" DS/DD)	50,- Ft/lemez	75,- Ft/db.

Pl. C64-re 2 lemeznél program és adathordozók megrendelése esetén: $75 + 75 + 75 + 75 + 40 + 40 = 380,-$ Ft-ot kell elküldeni. Aki küld adathordozót, értelemszerűen csak a másolás díjtételét fizeti be!

Ha külditek adathordozót, lehetőleg úgy csomagoljátok be, hogy azt sértetlenül meg is kapjuk!

A megrendelés teljesítésének feltétele továbbá, hogy a megrendelésekkel egyidejűleg **KÜLDJÉTEK EGY 70,- Ft-os POSTABÉLYEGET**, ugyanis ezzel fogjuk ajánlott formában visszapostázni a küldeményt. Ugyancsak kérjük elküldeni a pénz befizetését igazoló szelvényt, vagy másolatát! A feladó alatt kérjük a **géptípust** is feltüntetni! A hibás adathordozókat díjmentesen kicseréljük. Kérésre — egy felbetyegzett és megcímezett válaszbortékként cserébe — elküldjük 1992/3. teljes katalógusunkat.

GAMES CENTER, 1519 Budapest, Pf.: 363.

AMIGA

1869 — stratégiai — 3 lemez
A-Train — stratégiai — 2 lemez
Air Force Commander — stratégiai — 1 lemez
Alien Hunter — akció — 1 lemez
American Civil War — stratégiai — 2 lemez
Backgammon DeLuxe — logikai — 1 lemez
Bang — arkanoid — 1 lemez
Bard's Tale III. Constr. Kit — szerkesztő — 3 lemez
Best of the Best — karate — 2 lemez
Book of Songs — zenédemo — 2 lemez
Bundesliga 3000 — focimanager — 2 lemez
Bunny Bricks — arkanoid — 1 lemez
Cafe des Globe — logikai — 1 lemez
Campaign — stratégiai — 2 lemez
Chaos Engine — akció — 2 lemez
Chuck Rock 2. — mázskálós — 2 lemez
Dalek Attack — akció — 2 lemez
Dark Queen of Krynn — kaland — 3 lemez
Diabolik VII. — akció — 1 lemez
Dragon's Lair III. — akció — 8 lemez
Dribbling — foci — 1 lemez
Edd the Duck II. — ügyességi — 1 lemez
Flashback — akció — 4 lemez
Gateway to the Savage Fr. — kaland — 3 lemez
Guy Roux — focimanager — 2 lemez
International Rugby Challenge — sport — 1 lemez
Mickey's 1,2,3... — oktató gyerekeknek — 2 lemez
Milka Muisti — logikai — 1 lemez
Monaco — autóverseny — 1 lemez
Oil Barons — stratégiai — 1 lemez
ORG II. — logikai — 1 lemez
Perfect General — stratégiai — 2 lemez
Pinball Fantasies — flipper — 4 lemez
Piracy On the High Seas — stratégiai — 3 lemez
Poo Poo Dreams — ügyességi — 1 lemez
Regent — stratégiai — 4 lemez
Rescue — helikopteres — 1 lemez
Right Way — mázskálós — 1 lemez
Rome AD'92 — stratégiai — 4 lemez
Shadowworld — kaland — 2 lemez
Space Gods — akció — 2 lemez
St. Thomas — kaland — 3 lemez
Superfrog — akció — 4 lemez
Tank Hunter — akció — 1 lemez
Transplan — akció — 1 lemez
Traps & Treasures — mázskálós — 1 lemez
Trolls — mázskálós — 2 lemez
Unsensible Soccer — foci — 1 lemez
WB Tetris V1.3 — tetris — 1 lemez
Whale's Voyage — kaland — 7 lemez
Wind in the Willows — kaland — 1 lemez
Wolfen — kaland — 3 lemez

STAR TREK — THE NEW GENERATION

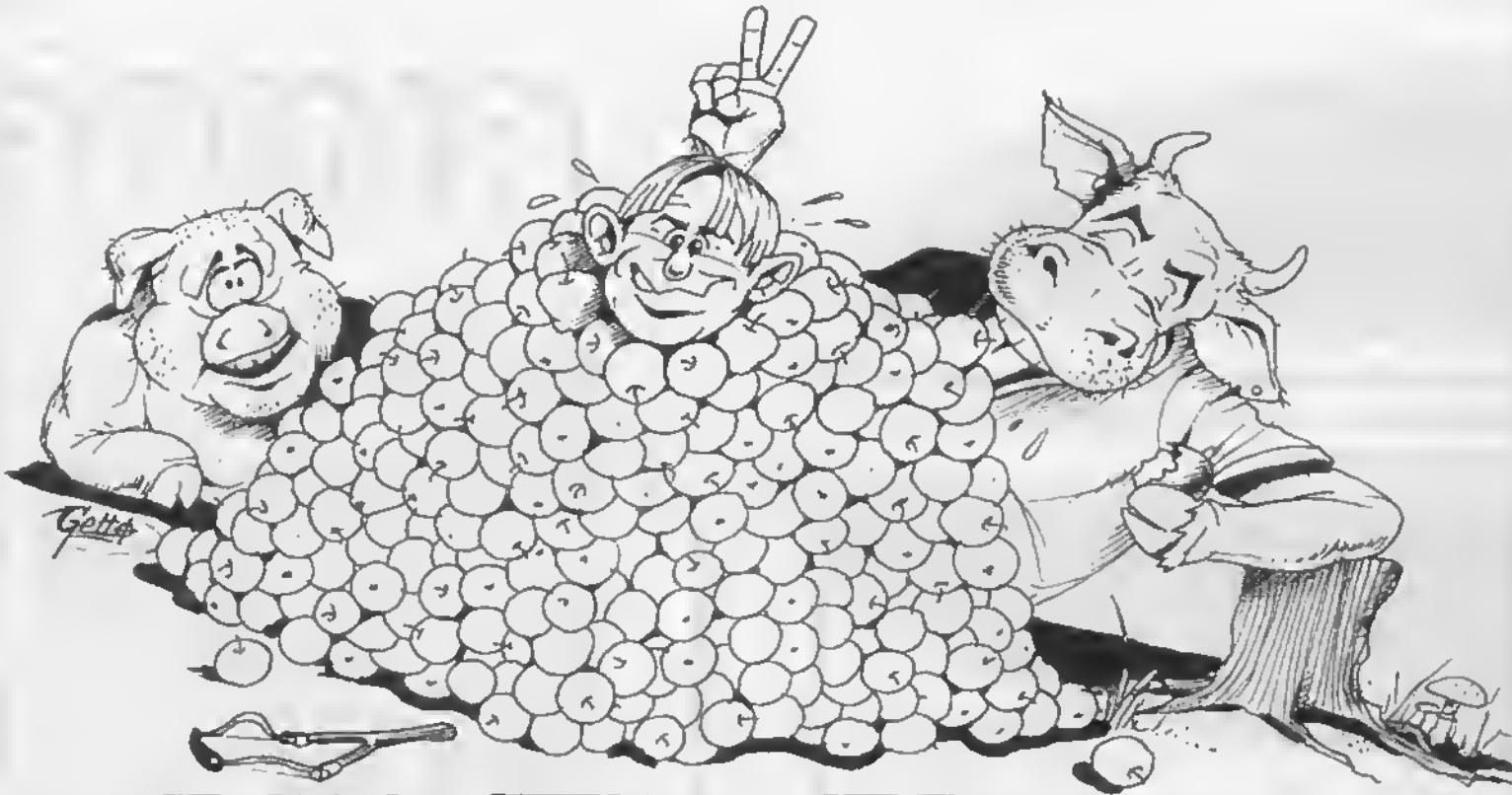
— kaland — 2 lemez

B-17 FLYING FORTRESS

— repülőgépszimulátor — 3 lemez

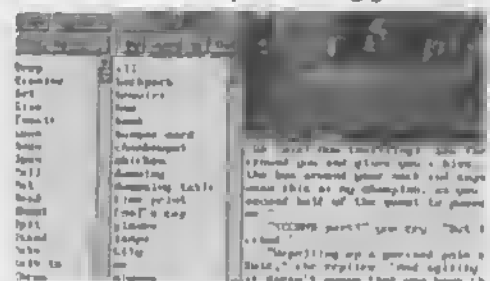
Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. Egy adott játék neve és típusa után feltüntetjük a lemezszámot is. Ennek figyelembevételével kérjük a megrendelést összeállítani!

1519 BUDAPEST, Pf.: 363.



ERIC The Unready

A PC-s Magnolic Scrolls, a LEGEND megint új gyöngyszemmel ált elő 1993 lebruarjében. A játék címe (Eric, a tők(é)etlen) alapján máris sejthető, hogy bizony humor is lesz a dologban (Az én késem tők életlen, megélezi Eric a tőkéletlen — CoVboy). Nos, a szempontból a proggy valóban olyan, mint pl. a SPELLCASTING 301: humoros, a Sierra-produktumoknál lényegesen egytekerősebb, nagyszerű kalandjáték. Ami nagyon jó benne, hogy egyes esetekben lútsz még a Monkey Island f-en is (Az ki van caukva, esetleg a karakterek azámában! — CoVboy). Így a hasonló humorvillág és Monty Python-kodvölök lelétellenül játsszák végig!



Amiga változatról egyelőre nincs tudomásunk. PC-n ez is kezel SVGA-1 (800*600*16 még mindig: bar e logtöbbl — nagyobb PC-lameret hiányában — 256 színűnek nevezik — igaz is, a képek minősége a szokott Legend-színvonalú). A karakterek kérdezhetősége szintén igen kellemes az eddigi megoldáshoz képest, ami pl. nagyon idegesítő volt a Time Quest-ben, amikor pl. a római szín 1942-ben vagy 40 kérdést fel lehetett reálni a filozófolusnak; és azokat kiclick-elni elég kínos volt; itt van egy külön kérdező-screen, orról lehet a lehethető kérdéseket kiválasztani.

Az intróbból földi pályelutásunk két átlagos epizódját eleveníthetjük fel: hogyan úztuk el a Főgonoszt a birodalomból (természetesen dicső párbajban, amikor fegyverünk orrel az almalérol lehuilló alma-zuhatag

pótolta, alkalmat adván ezzel arra, hogy a saját magunk generálta elme-esét egyenesen isteni eredetűnek nyilvánítsák az újságírók), illetve hogy a lónök palolóját hogy ögöttük porig (s ez, mint a másnapl újságból megtudhatjuk, arra készítette a Gonoszt, Black Pauldron-t, hogy a Tenger mellé menjen el népol terrorizálni, men ott szabadidejében kogylót gyűjthető).



No poraze, mindenhol vannak az excentrikus viselkedésnek gyűlöllői, és az egyik ilyen gondolt egyet: meg kéno mór az'nunk... Ezért egy — a mesovllágban — szokott problémával bíz meg: egy malaccá varázsozt kísesejt (csökkeli) próbáljunk meg visszovarázsozni... (Ezt mondják úgy, hogy PíGmentre nyit a azám — CoVboy). Ha a malachoz közelodunk, az ljedtében elfut, és beleloccsan a budiba... He kérdezősködünk, von-e másik, tisztább bajáratat-e a házikónék (Do you happen to know...), kiderül, hogy a múlt héten temették be. No sobe!, a budiban lelünk egy kompót, emiről tapasztaltabb Legend-játékosok máris ludohtják (különösen, hogy az első Down-kisáretekre a program azt írja ki: 'Minek úgy beleugrani?'), hogy itt bizony kötélre lesz szükség, emt a pojtából szedhetünk össze (Bam, a Farmyard-lól nyugatra):

Igy >West
Rögtön látjuk is a kötelet:
>Take the rope
Mellette egy polc van:
>Open the medicine chest
Szodjunk fel Innen is mindent:
>Take the Cowpectate

>Take the Tort-Ease

>Take the Hog-Wild

Most már nincs több felszedhető tárgy a pályán: gyorunk is vissza a budiba! Még a pleceon kifeggethetjük a lormot az lmen: felszedett nedük halásáról: a Tell me about Hog-Wild-ro megtudjuk, épp kocák neml vágyának lokozésére használallos. Logikus, hogy így ezt kell majd felhasználunk.

>East

>Go through the door

Ha helyban vagyunk, szedjük fel az újságot, és csomózzuk fel a kötelet:

>Take the newspaper

A lepban nincs sok érdekes egy Abacus Tanfolyam meghirdetésén kívül, ami nem kevesebb, mint 6 hónapos, és a résztvevők fantasztikus előadásokat lehetnek arról, hogy ml a különbség az abakusz vízszintes és a lüggőleges halyzato között.

>Tie rope to the hook

Meg is kezdhetjük a pokolba való leszállást (emt a program csak úgy emleget, hogy 'Up To Your Knees In It', ezzel is jelezve, hogy nem sikerült megmenekülnünk):

>Down

Beveljük a nocsábasz lötytyöl:

>Give Hog-Wild to the pig

A szer hatott, mivel szerencsére lovagok (még a hasonazóru elfuseráltak is) általában lórlak, az elvarázsozt teremtesek pedig nők, a koco ezentúl tapad hozzánk, így nem is kell kergelnünk, egy kázzal átfognunk stb... a lolyekben:

>Up; >Out (Farmyard)

Most már csak a csók von hátra (mög is hagyja a larmet, hogy a nyelvekkel ne babréljunk):

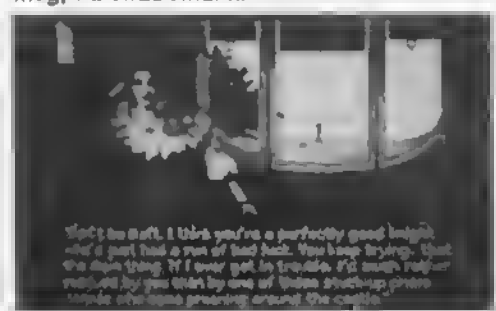
>Kiss the pig

Fel is lünk a kerítésnél a leányzó, természetesen mlt sem sejtve a múltjáról, és emitt nem étall olyanokai mondanl a dicsővásunkra ('En egy dalban-legendában loglalt, mindenható lovag vagyok!'), hogy 'Eldször beletölttyantál, majd nyakig bele is morúltél', illetve anyjáról azt, hogy 'Valami erre esámborgó boszorka csirkéve változtatta; és apám nem is ordította a visszavarázsoztást, mondván, hogy jól jönnek a tojásai' (Ez aztán a transzvoazúta — CoVboy).

Ha megütnék a bájesvegegést, és mivel a paraszti ügye betonacsozt a pajtába mosdani, >West.

A benti tohenek nem sokáig bírják a klíga-zólásainkat, és rövid lávon szétverik a berendezést, menokütközben (Ez itt a reklám helye, de álljon csak meg a menel ki a zotta ki a reklámdíjat? CoVboy). Itt öbre-dünk rá, hogy távoznunk kéne (ami öddig nam sikerült, valószínű azért, hogy lehető-leg Sir Eric közéhoz minél több 'gonosz-ság' lapedjen).

A visszaúton (állapotunk ellenőre) olvasz az épp a várba tartó hercegnő, aki valószí-nű belénkosott, mert közli, hogy sokkal többre tart, mint a többi lóhúzó-lovagot az udvarban, és csak szomolyunkban bízna meg, ha elrabelnák...



Sunday (vasárnap)
Kedvenc berakkunkban öbre-dünk, ahol az egyedüli vendégek már jó ideje mi va-gyunk. Sajna az ágyról felkalnr nem tu-dunk, mert az ólomsúlyú páncélszat ódalán-col. Hát >Wait-oljunk kicsit, végül az apród kiszabadít, majd az oktatóba kísér. Itt a ló-nók bejelenti, hogy elrabolták a hercegnőt, és minket szameit ki a felkutatójau. A többi lovag indulatoskodik, joggal: mint utóbb ki-derül, nem véletlenül választotta a logalkat-matlenabbat a vozór...

Ha a tömeg elakaródik, mi is távozzunk. Ha lelszodtuk még a berakkban a páncél-zatunk rozsdamantosságára szóló 1 évaa garanciegyegyet, illetve a sisakunkat, akkor már mahotunk is a falube (he nem, akkor visszamahotunk, és: >Take the helmet; >Take the card; >Out (Village Square)

Itt Ponca, a bárd ad elő egy kis műsort. Persze a tapasztalt kalendozó rögtön látja, hogy itt bizony olyan infók birtokosai lehet-nek 1 erenyént, amelyek semekkora WAIT-olás közben sam jönnek elő, hisz a népek-nek elég a vicczón (pl. a Holy Grill-lo-genda... Sokat nézhető az Iro Monty Python-t...) és e dol. Na és azért, mert ASK-olásra sam hajlandó beszólni az ürge, csak általánoságokat mond (pl. 'Azért állok ilyen csúfán, mert naphosszat nem mahotok ki WC-re') (magyarrá fordítva: 'azért ilyen hamisan fűtyül O, mert nem találja célját a fűtyülő' — CoVboy; és azt ki mondta naked, hogy himnomu a bárd — a nagy!). monjunk tovább: >West (Armoury)



Nono, itt lehet talán új páncélszatot kapni a garanciegyegyet (bár nem igazán rendelté-tesszerű felhasználás a fenti latyakban tur-kálni...); >Give card to Giovanni

Itt kezdődik a gyári változat kódke-re, amit a Razor 1911 PC-n már klszadott (sajnos, a Legend játékok védelme nagyon gyanus, pedig az a társulat tónyleg mog-ordomtl, hogy a játékaikat megvegyékl), mindhárom kérdésre elég valami fals számat belrni.

Páncélt csak jövő héten kaphatunk, addig is megdeb az olasz egy kabátal, amit fol-vóve, megylszgálhatjuk zsobenek tartalmát, hátha némi pénzmagra lelünk: >Wear cloak >Take packet; >Examine packet; >Take boon

Nono, milyen jó, hogy már használt kabátot szóztak ránk, és épp egy mágusó volt! Hlsz egy mágikus magot kaptunk, amit alúhtva, és a használati utasítás szorint locsolva, ér-dakos dolgokat láthatunk... Aki véglgját-szolta a S101-et, ebbel már sejtethi, mire is lasz jó a dolog...

Ha a próbebabát megnézzük, az a kollo-metlan ölményünk jut eszünkbe, amikor a homokszák helyatt az oktatót nyársaltuk fel, még elsőévesan, az edzésen... Na, akkor kezdődött kötes hírlünk története...

Ha állálegotunk a sertiózdóbe (Out, South, East), és az eladót megkérdezzük a fűlvé-dőjéről, azt válaszolja rá, azért viseli, mert fázik (Dzsaszus Marls, hét mekkora az a fűlvédő? CoVboy). A háttérben egy tűz-holy- már csak lúzia és gyújtós kőno...

Ha kimegyünk, egy fákya van a fákyabelt ajtaja mellé tűzbe (Ezt már ósmarjuk: fáky-lyát a fákyabohból, cipőt a cipőbohbel... ki htta volna CoVboy). Ezt nem lehet la-szódni, viszont ha bamegyünk a beltba, személyünkől megretten Ulric, az eladó (miután mi voltunk egy óve, akik nyrtva la-lojtettük a belt ajtaját, és amiatt leegott az egész ház...), és sietve kitessókolva, a ke-zünkbe nyomja a fákyá... (ettől lúggetlenül még utóleri a végzet, mégha nem is szomó-lyunk miatt, még ezen a napon... És nem is azért, mert — mint az újságok írni fogják — szídtá az lstenakat...).

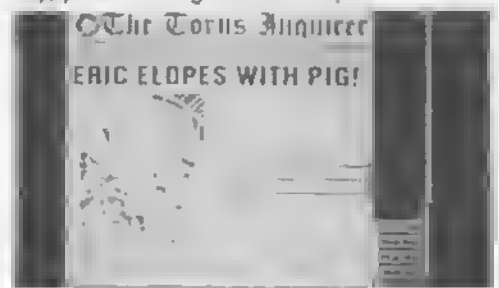
Rózsót pedig a legénységél abédlőben lát-hattunk: >North; >North >North (Feasting Hall); >Take the kindling Most már nincs akadály, hogy botútsunk az illetőnek (máshol belútoni nem igazán tudunk — valószínű a báterem-leegóteses eset óta már őberen figyel a nép) a sörívő-ban: >South (Courtyard) >South (Village Square) >South (Village Green) >West (Hogy felszodjuk a fákyát) >East (Ice Cream Shoppe) >Put kindling in the fireplace >Burn kindling with torch Fátadozásunk jutalmául meg is kapa-rint-hatjuk a fűlvédőt, ber eleinte csak azt vesszük észre rólo, hogy hengszigetelésre is jó.

No, most talán a meggel is foglatkozhatunk (Ma' melyikkal, a CoV-va? CoVboy): orra épp alkalmas helynek látszik a várkert, ami épp beültetés előtt áll, tehát ideálisanak tű-nik (a fontebb áskozó eblakról és a parabo-laantennáról nem is beszélve). Mivel meg is kell locsolnunk majd, vizet is kell szerez-nünk, omi a déli kacsosúztatából lásszik le-hetségesnek. Az Armoury-ban levő kismé-retű sisakkal teljesleges próbálkozni, nem adja kölcsön az olasz; csak a saját sisakunk lehet egyedül alkalmas a vízszállítá-sra: >Out; >Put helmet in the duck pond >North (Village Square); >North (Courtyard) >Put hean in the garden >Pour water on the garden

Most is bejött a S101/S201 trükkje, fol is mászhatunk az ablakba (Ezt a Larry t-ből lopták? CoVboy), ahol egy épp TV-t néző varázsló teged, és öklüd sörét, persze nó-mi pénzmaggal is megdobva.

A sört e lözdében voheljük meg (>South; South; >East; >Give coin to Bobbin); de felvinni a toronyba nem igazán megy, mert a parancsnok és o hatalomra éhítőz leen-dő királynd ódatont 'megbeszölést' tart, és bár azt mondja az ajtóállo, hogy 'Purszel', ha pénzt ajánlunk a bejutásunkért, ha oda

is edjük neki, simán azt mondja: 'Sz*...'. Ezért más módon kell kijátszeni a felju-tást... (som az Izom-ermyesztő, végső soron hatálos halt, som sommi egyebot nem to-gad ol, nom küldhetjük a tivornyázók közé azzal az áttátszó indokkal, hogy addig őrt állunk helyette, mert eltört a pohara (vagy mi); pénzzel meg kár tőmnl...).



Ha kőringyélünk a folu lótorón, és esetleg a bárdtól som sajnáljuk azt az 1 aranyat a tit-kos történetért, érdekes dolgot figyelhe-tünk meg: ha belekózd, mindanki elalszik. Ezek között vagyunk mi is; ám mert e sza-vainak van ilyen 'mágikus' hatása (valon itt a szerzők a szabvány lantasy-t akarták kti-gurázni?), talán védekezhetünk allena, pl. a fűlvédővel: >Wear earmuffs. Most már nyugodtan beszélgethetjük az ür-gét, mi nom dólunk ki: >Give coin to Ponca.

Bevathetjük a S201 alkoholmentes bárja-nak trükkjét: >Ponca, Follow me Egy ideig nom akar utánunk menni, de amikor látja, hogy mindankit untat, kivóve bennünket, az unszolásunkra (a harmadik lépésben) mégis követni fog (de csak o báterembo, máshove ne; szóval na most inlézzük a sörvásárlást!); >North; >North (Feasting Hall)

Minthogy a bárdnak nagy örómére szolgál, hogy a (KorekAsztal nyomdokain) méhán híros(?) Trapezoid Asztal birtokosai kíván-csak a művészetőre, és pillanatokon belül mindenki, az őrt is beolártva, alszik; mi po-dig felsllecólhathunk.

Kihallgatjuk az órparancsnok és a Irónbi-lorló Queen Morgena (beütés from Star Wars&Gyűrűk ura) beszélgetését, melyből kiderül, miért e legalkalmatlanabbat bízták meg a kereséssel... Mivel kezd a helyzet melegedni, hamarosan újra lent vagyunk, ahol a kábulatbel öbredező lovageket o megjelenő varázsló csúhtja lo, isteni kívá-lasztásról beszélve; ki az a lovag, aki a mo-tóorra konódott banánhéjt lo tudja szedni? (Az már nom is lovag, hanem lo-vagina... — CoVboy) A szín újra a lelu tisztása.

A többi lovag hasztalan próbálkozik a szent banánhéj letépésével; nekünk viszont nincs szükségünk semmi varázslatra, si-mán lejön: >Take the banana



Újra a varázsló keres lel (egész szobabe-rendezésével, a tévében megint meocs megy), és elmondja, ki és hol tartja logya az igazi királyndt, mire jó a szent banánhéj (Ha a beiseje is megvan, akkor van egy-két tippom — CoVboy); és mire lesz szuk-ségünk, hogy a küldetést teljesítsük (lásd S201-ben a Great Attachement-ek). Mog-kér, hogy ha lelőp, a banánt dobjuk a tőbe, és ottól (vltz montón) Yooohoo-zva segí-

séget kapunk (eddig csak egy messi, női hang közölte, hogy a banán pillanatnyilag használat alatt van) (**Na mit mondtam — CoVboy**):

> *Throw banana in the duck pond*

Nagy durranez (Mi van? Mágsem banán volt? — **CoVboy**), a kárvalott szokás szerint Ulrich háza, mi pedig előtérközünk az Elvarázsozott Erdőbe.

Monday (hétfő):

A temetőben szodjuk fel az újságot, kicsit művelődni. Szó van benne arról, hogy egy bizonyos roddenberry-bekor kiszélesítli a megfigyelőképességet; hogy egyesek itt is emberi testrészekkel kereskednek (bár ez itt nem a *Neuromancer*, ebből nem fogunk üzletet csinálni); valamint hogy itt, a temetőben este egy *Elvis Presley*-koncert lesz; de felesleges erre játszani, ugyanis *Gamo Over* lesz, és nem zene, ezért talán menjünk tovább...



Egy szokott ember-lával találkozunk, aki persze nem akar továbbbongedni (bár mennyit is beszélünk hozzá), bár e poracsnek ígéretét nem teljesíti: nem tör pl. az életünkre. Bár fegyvernek ellene semmi se jó, de a sört szívesen fogadja, és amíg azt élvezzi, nyugodtan továbbbonged:

> *Give float to the tree*; > *West*

Rögtön mag is látjuk az első kegytárgy feltehetően tartózkodási helyét: az Elvarázsozott Erdő laghatalmasabb lája van előttünk. Sajna, számításhatunk rögtön közlik velünk (mivel lorditva nő a fa), hogy a vasvilla valahol a föld alatt van...

Nosza, takarítsuk el az agakat a csapóajtó fölül (ahhoz nem kellett sok ész...), és mehetünk is lefelé: > *Move the branches*

> *Open the trap door*; > *Climb the stairs*

Egy Infocom-képményt (képek nélkül, bár nagyszerű kalandjátékokat írnak manapság is) emuláló screen után egy földalatti törpbírdalomba kerülünk. A komiszabbik nem nagyon csúpi az emberfajtát, de pl a kőbotos így is üzletelget, s bár amikor először törünk be a boltjába, pénz nélkül semmit sem tudunk venni, de akkor is megajándékoz egy tejsze-ásó-kevarékkal, ami a kezdőpálya középső leszögezett léccének kiszakására már meglehető. Előtte azonban termeljük ki az itteni postaláda tartalmát (Miért akar engem mindenki a alába küldeni? **CoVboy**) (> *Take the mail*; > *Read mail*), ami egy értesítő a *Owarves' Clearing House*-ból:

Igen, FONOOR BINOLECRANK, Önnek megadottam az a nagyszerű alkalom, hogy megnyerhesse földjunkt a 115. sorsolásunkon Hamarosan mind Ön, mind gyermekei élvezhetik az életet — simán csak hozzá az ezen értesítőt a lőszerezősségünkbe a főtérre, és akkor a szuper-barátságos dolgozóink megmondják Önnek, milyen díjat is nyert; ami abszolút nem helyezi Önt vásárlási kényszer alá valamely magazinunk irányába, és nem kell olyan kintaszókusan unalmas szövegeket sem végighallgatnia, mint pl. egy nyári élménybeszámoló...

Ekkor indulhatunk is a szerkesztőségbe;

> *West (Cavern)*; > *South*

Egy nem túl barátságos (valószínű előítélettel vannak az emberi nemmel kapcsolatban) ürge fogad, akiből alig lehet egy-két szót kihúzni, bár a széje az mindig nyitva van (saját bevallása szerint azért, mert szo-

retre a beszállító rovarokért). Mindenesetre, ha megmutatjuk neki a levelet, közli, hogy tón a személyazonosságunkat kéne igazolnunk... Vili, hogy a fenti névre kéne valamit papírt találni, és azt valószínű csak abban a házban találhatunk, ami előtt a postaláda elhelyezkedett — csak hát az ajtó be van szögezve, mégha az egyik daszka mozog is. Ekkor segíthet valami szerszám, pl. a fent említett Fran-tőle kőboltból:

> *Out*; > *Go to Fran's (Fran's Rock Emporium)*, majd

> *Out*; meg is kapjuk az említett fejszét, mehetünk ajtót torni... > *East (West of House)*; > *Take the board*; > *In*

Egy szokott *Legend*-megoldás (S201, GC): egy vitrin, üvegfallal, amit persze nem törhetünk be. Benézve a szőnyeg alá (most az egyszer nem esek perit találunk) egy csapóajtót lelünk, amelynek használója azonban nem szereti a zargatásokat, ezért inkább simán felnyitja a kulcsot; amivel a zár már nyitható:

> *Look under the rug*; > *Open the trap door*

> *Open the trophy case*; > *Take the beard*

Ha felnézünk a felső szintre, a csontok alatt lelünk egy jégst, amiről pont a levél címzettje vigyorog ránk, jó nagy szakállal. Tehát valószínű fel kell mennünk a szakállt a hasonlatossághoz... > *Up*; > *Take the pile of bones*; > *Down*; > *Out*; > *West* — és újra a főtérre vagyunk...

Ha térdre ereszkedünk, akkor már talán törp-méretűnek tűnhetünk, és ha a szakállt is letraktjuk, már hasonlóak lehetünk a nyertes törppel: > *Kneel*

> *Put on beard*; > *Go to the Clearing House*

Nono, megváltozott az ürge képe! Az előzőről még leírt az utólat, a mostani viszont jellegzetesen gyagyas törp-pola... Esetleg mag is kérdezhetjük tőle, hogy igazán azt hiszi-e, hogy nem vagyunk emberek:

— *En BIZTOSAN nem egy emberi lény vagyok, aki térdre ereszkedett, hogy Téged boldondá tegyen!*

— *Egy ilyen szimpla trükk sosem távasszne meg egy ilyen éles eszű leányt, mint engem!*

— *Ha esetleg a hangom emberi lenne, az azért van, mert megfáztam!*

— *Igen, ha megfázom, én is elég mely hangon beszélek...*

— *O.K., tehát fixáltuk, hogy abszolút biztos vagy abban, hogy én törp vagyok!*

— *Biztosan!*

Ekkor már átadhatjuk a levelet, majd e jogsit:

> *Give mail to Ed McDwarf*

> *Give license to Ed McOwarf*

Kivezet az előbbi tételen hitetlen olókorú őriéskerékhez, ahol szabadon manipulálhatunk, ha magunkra hogy. Pár percen belül egy törp-család érkezik, és meglep egy kila próbat, kitűnő öközökünk okán; ami már el is köthetnénk a kő-boltban:

> *Northeast (Fran's Rock Emporium)*

> *Give coin to Fran*

Aztán még vásárolhatunk az újonnan megnyitott ártatokban. Pl. nyugatra indulva, egy törp hív ki memóriajátékokra, aminek földje egy megikus, halálpontos csúzl (több-ször nem érdemes játszani, mert több nyaromány nem lesz!). A memóriajátékot érdemes papírral játszani, akkor biztos a győzelem...

Érdekos módon, a kő-boltból származó kő éppen illik a csúzlba;

> *Put starter rock in slingshot*

Ezután már meg is próbálkozhatunk az őri-éskorok beindításával: > *Push the lever*;

> *Get in the seat* (magyarán beülünk az egyik hajóba); > *Push the green button*

A pálya legfelső pontján már majdnem elér-nénk a fejonálló fa ágal közül kikandikáló vasvillát, csak nem marunk felállni, mert in-non lentről nem lehet távvezérlőit az

Indító-megállító-azerkozatot. Az előbb szó-ozott a megikus csúzlról, nosza:

> *Shoot red button with slingshot*

Ez az, megállt! Most már felállhatunk, és begyűjtjük a vasvillát:

> *Stand*; > *Take the pitchfork*

Lejutni jelenthet még nehézséget, mivel nincs második kő lövöldözni, lamászn! sem tudnánk egykönnyen, de szerencsére van egy kötolunk, amit felkötve a lelőgő ágakra, leereszkedhetünk:

> *Tie bungee cord to the branches*; > *Down* A nép persze nagyon örül, hogy a kabata-cuccal visszaszerezte; és egy hatalmas, rengeteg emléket hordozó kővel lép meg, ami elég nagy ahhoz, hogy eselleg reáli-junk, így már tudjuk is a kiutat:

> *East*; > *In*; > *Up*;

> *Put headrest under the hole*

> *Up*: nem látunk semmit, de az Up rendü-letlenül tovább ég, kopaszodjunk is to-vább; > *Up*:

Epp egy fátylós lelvonulás-lélőbe loppo-nunk; a lények megrémülnek, eldobják a tűzüket, a növényzet lángra fog, leég az egész ótkos Elvarázsozott Erdő...

A zárójelenetben a Gonosz Némber beszél arról, milyen turistaparadicsomot (szuper-markelek, autópályák, szállodák) kíván va-rázsolni ebből a kőszíszekből...

Tuesday (kedd)

A mai újság persze alaposan feltupírozta az 'égből való olaszátításunk'-at, egyes szem-tenük szerint mintha pl. UFO-ból szálltunk volna ki... Találunk egy hűdetést olyan mó-gusok részére, akik valószínű protekcióval csusszantak át a Sorcerer U-n, mert a log-iközönsegebb pirotechnológusok is a se-gítségükre lehetnek a *Semi-Industrial Light and Magic*-tól...

Ez a nap sem lesz könnyű a kezdő kalandornak. Saját játék előtt ajándékos végigné-zni a *Gyalog-galopp*-ot és az angol szöveg-könyvet is legalább egyszer elolvasni: ez sokat segít majd...

Egy fogadó mellett ebredünk. He belérünk (> *North*), a pincért sosem tudjuk lülőncsi-pli a menüjével; a tulaj meg állandóan a kulcsmásolás könyveit olvasgatja. Ha pár szót váltunk a széccalról, illetve ha tüzetos-sabban megnézzük, akkor lóthaljuk, hogy ez is amolyan olüserát művészféla. Mi va-ló ez ilyeneknek? Valami művész-olvas-mány, meghívó stb... Ilyenünk csak a bárd által adott könyv van, amiben elovo van egy kupen szabad órák vótelére (hiába, no: az ijesztőlőnk nagyon nehéz követőkre találina...), talán ez megteszi a hatását:

> *Give coupon to Bruce*

Nem is győz hálálkodni, mi meg végre megkaparinthatjuk a monút, amiből NE a tulaj tanácsal (miserint a 'Mead'-os dol-goktól inkább tartózkodjunk) alapján vá-laszunk... Nyugodtan (egy-kei RESTORE erejéig) végigzongorázhatjuk a monút a to-lal borozogatóst; da lesz egy olyan ital, aminek a doboza az istennek se nyílik ki (nálunk ez a *Mead Lite* volt), ezt akar ki is vihettük, hátha valahol még fel tudjuk hasz-nálni.

Kint induljunk a vár felé: > *West*. Egy szo-kér majdnem halálra gázol, a szokott PISS-OFF-szolgálat akart kinyitni (akiket ha felhi-vünk, egy nagy PISS OFFil-ban tesz ré-szünk) (Átlijon meg a manati Megvan a megoldás az előbbi fűtűlős problémára: PISS ON és ahhhh... — **CoVboy**). Tovább > *West*: olórnunk a varázsló által is említett *Blicester Castle*-hoz. Itt lesz bont valahol a második trófea, a *Crescent Wrench of Armageddon*...

A vár előtt már lőtszanak az olózó rohamo-zók maradványai: fanyűl, a szokásos falfő-rős és kalapult. Ezen utóbbival megpró-bálhatunk bejutni: szerencsére azután a falról sikerül épségben levakarnunk magunkat. A Gyaloggaloppos trükk (?) sem jön be a fanyűllal, mert meg csak bent sem marad *Eric*... A koshoz pedig több ember is kell.

Ha megpróbálunk *Arthur* stílusában szót ér-tetni a vadó lánclákkal (a szokott lánthéja-zós stílus: 'Nincs télelőnkűn lőlad angol pi-szak disznó!...'), azok az ismert stílusban válaszolgatnak.

A bal bástyán vannak kopaszokodók tettele, ezeken megindulva (>Up) még ráadásul le is ioráznak. Ez két olónnyal is jár; egyrészt láthatóvá válik a titkos ösvény hátrafelé, másrészt megint tudatosul, hogy itt bizony van egy roddenberry bekör (lásd amit az újság írt), szedjük is a lermésből; és mon-junk hátra (ol is ezelelnak e belse bástyára e védők): >Northwest (Keep)

Itt van nagy betűkkel kilrve, hogy 'Ez az aj-ló a belse várba vezet', mellette felbetonoz-ve a kulcs hozzá, gúnyverssel, ami viasszal le is von peccsételve... Ekkor ráadásul tá-madnak e TMNT-k; míg e fenyegető ékszer-teknyók azt az 1-2 motort megteszik, hogy ezután számarcangoljenek, ottlik vagy 10-20 perc, azelatt semlegasíthatjuk őket némi 'oldószerrel': >Give Tortoise to the turtles;

A koltre lovó partában az úton ránk ronto kétféj izó pihen. A szakéren mindentéle tűzite az Elvarázsolt Erdő maradványal kö-zül, meg egy, amire különösképp felhívja e program e figyelmünket: az élő te egy vagy 3 lábnyi hosszú gyökere. Persze csak úgy semmit sem ad oda, nem lothatunk stb... Beszélgetésünkéből, melyben általában a két fej vitája folyik, max. csak az a tanulság, hogy az író bizony megszállott MP-os le-het, hisz még e Brian életé-ből is rekkott be gogekot...

Visszaemlékezve a Gy-G háromfejűjének vi-tájára, mely alatt Sir Robin simán elszölel-hetett, próbáljuk meg pl. a Tavam-beli ita-lel összeharagítani a két fejet, miközben el-szölelünk a gyökérrel (hisz biztos fontos le-het, ha a figyelmünket felhívták rá!): >Give Mead Lito to the oaf

>Take the branch; >Out

Egy ilyen gerendével sokminden lehet csin-olni (mi is vagy 1 sapki azzal vacakol-tunk...), de legjobb pl. megpróbálni lezúdi-tani a fent forró tüzes üstök lenalmát... Saj-nos erőnként tül gyenge, de ha pl. bo-nyomjuk az üst tartalmába, romok fátkya válik belőle: >Up (Pamper)

>Put branch in the pitch

Ezzel megpróbálhatunk pirománkodni, pl. hogy leigyujsuk a fogadót, kiüzendő a tu-lajt, hogy legyen szíves már azt a kulcsot a varialon lemásolni; mindentéle ajtókat gyűj-togatni; de legjobb eredményünk csak a fa-nyúl/tekakadu elégetése lesz. Ennél sokkal logikusabb a megoldás: vlasz és kucs, és az ige-oszlopban feltűnően magas pozíci-óba kiemelt Mofi (mi is ez alapján koztunk gyanakodni, hogy itt valami BIZTOS tel kall olvaszteni): >Down (Keep)

>Melt soul with torch

>Take the blob of wax

>Put blob of wax on the rusty key

Es azt már a logalecsnyabb értelmi ké-pességő ember is tudja, hogy ezen lonyomat alapján már könnyű a kulcsmásolat oikészítése, gyerünk is vissza e fogadóba:

>Northwest; >East; >North

>Give blob of wax to Howard Johnston

A hamis kulccsal pedig mehetünk is zárat nyitni: >Out; >West; >Northwest; >Open the door;

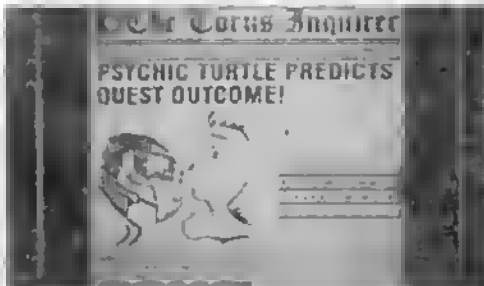
Na, megint egy kvizjátékot kapunk, most TV-közvetítéssel is; helyismeret, történelom-lismeret stb... A szabályokat mindenki elol-vashatja; a játéok harmadszor-negyedszerl újrakozdésre már ológ könnyű, ha a helyes válaszokat felírjákjuk és igyekszünk gyor-san kapcsolni. Egy-két válasz:

Thundar: ... where gods go ...
The fastest way to a man's: ...his breast bone...
Inverse Proportions: Only the magical...
The shortest war: ... The Second-sea war ...seap opera: ...Orre Long Life
Dimishing Returns: ...Eventually...
Largest body of water: The inner sea
Largest wooded area: The Enchanted Forest...
Most entertaining military actions: The Boxer...

The most isolated spot: The Soreloa Desert
The Law of Amazing...: ... by two people
(Itt is van egy-két Gy-G kérdés — pl. e löket-len focskékről...)
He nyerünk, bejutunk a belse várba, és fő-díjként megkapjuk e trófeát... Megint nagy robbanások stb... történnak, és a vége az, hogy megint jó messzire ábrodunk...

Wednesday (szerda)

A mai újság örökesebb hira valószínű magint Monty Python-befolyásoltság alatt születhetett (lásd e M.P.'s flying Circus-ok kedvett szimbólumát), mert az előző szin-várát szerinte egy égből lonyuló láb laposta el, a franciákat meg szölnék oroszatták, amikor kiderült, hogy füllediek.



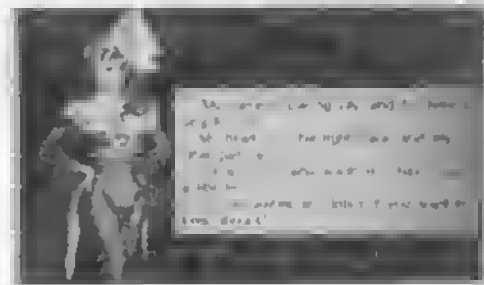
Ez a nap is igen kemény egymunkát igé-nyel. A szokott módszerrel (minden összo-fuggást végigvezetve) 1 napig tartott végig-játszanunk...

Történt egyszer, hogy e Szent Postás halá-lának övfördülőjén (bővebbet a témáról a 11 órási előadásban) e szokott lúszáldozá-sos bonzait rendezték a Stygian Dragon ha-táskörében. Erre persze mi is bekukkantot-tunk, hogy esetleg némi fogvyot és páncél-zatot lelszodve, a rögtön a falubejártól ol-dalra nylló ösvényen kinyírhassuk az emli-tett szörnyet, és az aktuális bonuszt (gy.k. Raw Steak of Etomity) ezáltal begyűjthes-sük.

No persze, mint a legfontosabb lge-kívona-tok táblázatának összetételéből (Moon=szetírkodás, Spil=kópós, Insult=nyltszmu-tetés, nyelvolítás), valamint a bejáratnál fol-olvasott viselkedési szabályzat ('Kihirdet-tük, hogy... a biológiai kényszerek elvégzé-sét diszkretnen kell megsejteni... nem lehet hányni...' etc...) és az azáltal kilátásba he-lyezett tízperces koldos megszabja, melyik igékhez NE nyúlunk...

A mulatságban mindentéle helyszln van, míg a legalapvetőbb összeiüggéseket fal-tárjuk, elmegy a nap. Először is, ha ollát-gatunk a szinpadhoz, ott elolvashatjuk az attrakciók időrendjét; egy RESTORE erejéig érdemes mindet végignézni, előtte-közben WAIT-olva.

Az első előadás a szörny kienagosztelésére szent egész buli névadójának, valamint a szörny történetével foglalkozik. Kiderül, hogy mindig van ilyenkor egy áldozat; és az előző diszkretnen ránpillant; na, ez a nap is jól kozdódik...



Délben kezdődik a raccoló énekesnő, Lilly koncertje. Szerencsére szinpadon nem mond 'r' helyett 'w'-t (ebben nem üt Pilátus-ra a Brian életé-ből), így omlanak öte a főr-tiok; s dalei is hasonló mondanivalót hor-doznak; milyen az eszményi férfi? Olyan, aki a zászlorúdra is felmászik a sáljéert... (És milyen az eszményi nő? Olyan, aki a

zászlorúdra is rámászik — CoVboy) No-no, hisz épp a főtérn láttunk egy ilyen maypalo-t! Csak felmászni nem tudunk rá... Ráadásul a koncert után a hősnőtől kapunk egy cetlit, hogy szívesen lótna az öltözöjé-ben hátul... (Ebben nem tudom mi lehet az érdekes, én mondjuk azt ezerelem, ha alól látnak — CoVboy) Itt is azt tudjuk meg, amit a dalban almodt: először is, a sálját kall laszednünk valahogy...

13-kor a szokott dobálógatós artistemutat-vány; ebben annyira a közönség is részt vesz, hogy olyanokat dobálgat, amikkel mind nehozobben tudnak e bohócok pör-getni; de persze egyik sem igazán jó...

Ezután már csak ismételések vannak itt; in-duljunk is tovább!

A szinpadtól balra van a Jövendő korok használati tárgyat-kiállítás. Nagyon kello-mes kis hülyeség, e kínálatot időzzük is, mon per jövendőbeli feltaláló biztos lhietet kap tőle:

Iron Maldon Kulcskarika:

Megunta, hogy állandóan elvesztü a kul-csát? Hát ita az övéhez rögzítü ezzel a kan-kárkkal, az mindig kéznél lesz... S ráadásul a gyűrű latszóleges mértékben megnyújtha-tó, idővesztőség sem lesz ajlónytátna...

(ez tulajdonképp egy gumigyűrű)

Gigantik Plóca:

Ez a jövöben talgyersítja a bordélyok mun-káját, ebbe a gigantikus méretű plócába az eddigleknél sokkal több vér tér, sokkal gyorsabban...

Személyi Higiénia-cucc:

Tapasztalat, hogy senki sem halt meg a Fe-kete Halálban, aki eközben azon földimala-cot tartott magánál. Ugy lervezzük, hogy — munkánk eredményeképpen — 10 éven be-lül minden ember ilyen malacot fog magá-nál hordani...

(ez pedig egy földimalac, hordozhatósága onyhán kétséges...)

Bili:

Hamarosan a mai budí a múlt 'dicsősége' lesz... Épp elfonkozó trányú a fejlődés: min-denkí tarán ott lesz a privát bík, Micsoda kényelem! Nincs több éjtelt budivadászat a sötétben; nincs több sorbenállást! Ezen új-lással a bármikor, azonnali megkönnyebbü-lés lehetőségét állandóan maga mögött tudhatja!

Mini kateput:

Az újmodú határtrúzó szorkozethez elég lesz 5 ember az eddigi 15-höz képest, és a rossz működésből, elpattanásból stb... udó-dó halálos balesetek száma is lecsökkent u minden itradotl alkalomra...

(ez pedig lgoncsak preview, mert még csak egy mini változata van kész...)

Vipera-Próba:

Manapság teljesen elavultak a régmódi igazságvizsgáló módszerek, a Tnal by Ordeal stb... Ennek az új szisztémának az az riapja, hogy a vipera meglehetősen jó szaglász, és a bűnrösök pedig erősen izzad-nak. Ezért mindenki becsúsztítja a vipera kalitkájába a kezét. Ha az illető bűnos, a vi-pera elmerakül a bűn szagától; ita viszont ártatlan, akkor elkapja a kezét. Ezután az ily módon megtalált bűnös kárterítésre kötele-zett az igazság kedvéért ethalálozotnak hoz-zátartozónak...

Konyhol segítség:

Crush O Matic, a legújabb fejlesztés! 2500 fontnyi súlyával ez aztán mindent péppé zúz... Fogatlanoknak kifejezett ajánlott! Csirkék megölésére, megnyújtására és ki-belezésére külön javasolt, bár utána már némi takarítás feltét szükséges...

Hordozható Optimista Ablak:

Ugyon ki szerel barátságtalan kas:élfaltak közé zárkózn! Ezzel viszont szép kápokot rögzíthatunk. Utazóknak különögesen aján-lott — annak birtokában egyetlen csodás tájképet sem fognak elszalasztani! A redő-nye laereszthető a privát magány érdeké-ben...

Aztán von még egy kétmótoros, mázsós üst, azzal az ajánlással, hogy 'Azoknak,

akik nem szeretik, ha vámiuk kell a pincér-re... Ha ezt magukkal hordozzák, az biztos, hogy az a lustaság fel fog figyelni!

A piócák általában sikosak, meg tapadó-sak, ha esetleg alkapja az embert: nem vot-hetnének be az artisták színpadán? Ha itt-ott beszélünk az emberekkel, meg alakítunk valamit, rájöhetünk, hogy a há-romkezü itt a pirok-ban sosem nyerhetünk, csak egy zenesz nyar állandóan, akin vala-mi tura, tűz, üveg- és egyébállo napszemü-veg van; és ez a zenesz éppen egy kórótaj-tát keres, hogy újra játszhasson. Valószínű a szemüveg lesz a feladás az él-landó győzelmeiért, és meg is jegyzl. 'A há-romkezünek megvan a maga ináigiája, s no-kam meg az enyóm...'



Ha párszor telkesesük a szörnyet, mindlg megmondja a program (és a taluba beie-réskor más is), épp melyik testrésznket tá-madta meg a tűzokádó. Már az erre vonat-kozó legelső megfigyzésből következik, hogy minden támadható testrésznkre kü-lön-külön védelmet kell szerezünk... Eb-ből egy-kettő azonnal feltűnik: a zeneszan a szemüveg (mert a szemünket is temedja e szörny), a szakácsn a köpony stb... Sze-roncsára mindkét személy keres valamit (az utóbbi valami kaját a piruló sortésba, ami a legalapvetőbb házasszonyi műveltséggel randalkozók számára csak pár dologt ja-lenthet: gyümölcs, esetleg hagymafólok. Megpróbálhatunk a szakácsnak segíteni a nyársforgatásban, hálha elmegy közben kérésgálni; de, mint kiderül, 3 tárgyat is spécin a nyársforgatásról hallgatott és II. Richárd Emlékérmét is nyert a díszteretcl-ójával: 'Mért jobb az óramutató járásával egyirényű forgatás?'. Hasonlóan szedogethető össze a többi mo-zelk is; híven e nem angol-és legikapro-fesszor olvasók elvárásainak, most térjünk rá a konkrét leírásra (az ébredésünktől, (9:01-től) kezdve):

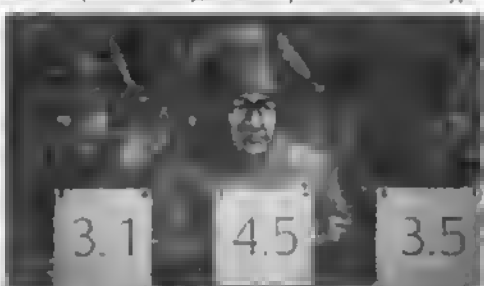
>Take newspaper (aká al is olvashatjuk)
>North (Fairgrounds)
>Northeast (Shooting Gallery)



(m rögtön feltűnhet, hogy nulla betektetes-sel máris három legyet ütünk egy csapás-sal)

>Shoot the targets — ezt eddig csináljuk, míg a mindhárom megnyerhető díjet be nem zsabelljük. Az egyik egy kulacs (whoopie cushion), amire Examine-zo ki-dorúl, hogy mókás hangjai vannak a rá-üléskor — csak nem lesz jó pl. szellentés utánózására? Aztán kapunk még egy sip-fóloséget és egy csirkét is. Persze, a fanti parancsra ehhez többször is >Again-oz-nunk kell... Tűnjön fel, hogy az illető nagy nocsábász, illetve hogy van még egy tárgy

itt a callőldőben, és ez maga a nyllpus-ka, de azt feltékenyan őrzik. >Southwest;
>East (Stockade); >East (Fool's Pavilion);



Nocsak, ezek az ürgök azt akarják, hogy nevetessük meg őket! Szatirkodjunk? Fúj-luk a sipot? Hát ez nem elég... És mi lenne, ha szellentés letettynást produkálnánk?

>Sit on whoopie cushion
Kapunk egy bohócsupkát, ami belülről páncélozott, a közönség által dobált cuccok elleni védekezésül. Aká fel is rakhatjuk: okkor a sárkány allanl tejvédetem már megoldott: >Wear fool's cap;

>Out: és ha már előlről szemlélni nam lga-zán érdekes a kalodát, próbáljunk meg be-mászni... Nemhiába van ott az Inventory-ban az e sok randa lga, pl. kópjunk egyal:
>Spit;

Ba is vasatnak egy tíz percre... Ezeletl ku-tyák, macskák, csirkék, déglőt patkányos omborfiák látogatnak meg, de persze agyi-kük cuccait sem tudjuk megkaparintani. Aztán (pár wait után) megjelenik egy kis Elvis, egy almával, és ő is patétlanul ránk-ótl a nyolvát... Jalenlegl helyzetünkben se szatirkodni, sa kópni (mert az meglnt or-csavarással egyenlő) nam tudunk, azért max, csak visszavagyoreghalunk:

>Insult the boy;
És máris egy almával lettünk gazdagab-bok... Még pár WAIT, és kiszabadulunk. Az újonnan szorított almával megint meg-próbélkozhatunk a szakácsnál: >West;

>Give apple to the chef;
Ez is összejön, és a hön szoretett mellvértet megkeparinthatjuk (Csak meg ne égesse a mancsunkat — CoVboy): >Wear apron;
Ha tuzetesebben megnézzük e jövő-kiállít-ás anyagát, láthatjuk, hogy a személyi bill valószínű jó lesz a hátsó felünk tűzvédel-mére. De, hogy megkeparinthassuk, annyl láncszemet kell kiíratnunk a gongot meg-ütő láncban, hogy bele fogunk öszülni...

>North; >West (Pavilion of Tomorrow);
Először is, amit majd felhasználhatunk az artista-előadásán, >Take the leech
Megpróbálhatjuk csak úgy simán felszedni a bilit — nem fog menni, mert az előtta levő szubminlatúr ostromgépbe állandóan bale-botlunk, ami riasztja a védőszemélyzetet. Ha jobban megnézzük az ábrát, láthatjuk, hogy a ketapult által kilőtt kő épp a Future Window felemelt időléja alatt száguld át; aresszük is le egy duplaclick-kel:

>Close the shade
Most megpróbólva a bilit felszedését: a márványdarabka valóban visszapattan, de most a klygő harap rá, és ő képi ki, egye-nesen a gongra. Mivel a ketreco nam vihető al, mégcsek nem is rakhatunk rá semmit (mert akkor különböző tündérok rögtön közlik, hogy az árt a klygő lelkiáll-gának...), megpróbálhatnánk mogotetni va-lamivel ökelmet (pl. a csirkével vagy a bö-gyókkal), de az sem jön össze; esetleg ha magkötöznenk a fejét az asztalon levő gu-mi-kulcskarikával?

>Put rubber band on the viper

Ez is O.K, csak most a tejéről visszapattan-va, a földimalac ugrik a kövecke után, és ő csapódik neki a gongnak. Ha jobban szemügyre vesszük az állatot, egy nyakór-vot láthatunk rajta, tehát kiköthetjük:

>Look at the uardvark;
>Look at the aardvark collar;

>Tie aardvark with bungee cord
Most még félig sincs vege annak az ldióta sz'ásnak... Az állat nyelvo szabadon ma-radt, amivel próból a kő után kapni; és ez-zal kioldja a prégép csírka-kapcsolóját, ami azután nagy robajjal asik a földre, és egy deszkát (a következőkben floorboard-ként hivatkozhatunk rá) foicsap, pont a gongra.

Mivel most már nam azt írja ki a program, hogy minek időt fecselelni a súly alá pekol-gatással; megpróbálhatunk a deszkára mindentfélét rakni, hálha ráesik a súly, és nom csapja fel a deszkát, hanem pl. össze-préseli. Próbálhatjuk a csirkét, köpködhe-tünk meg egy alma raményében: azt írja a program, hogy minden ilyen cucc foicsapo-dik a gongra (szóval a súly nem ráesik...).

De mi lenne, ha mi állnánk rá?
>Lie down floorboard
>Take the chamberpot
A másfél képernyőnyi mozgás-leírás után kiderül, most mer semmi akadály, hogy felszedjük a bilit!

Most, hogy felszedtük az imént a piócát is, meglátogathatjuk az akrobatákat (pl. 1-ker, a színpadnál), és megdobhatjuk őket a pl-ócával: >Throw leech on the stage;
Sorban kicsúszik a kezük közül, és kosz-tyúiket eldobálva elvonulnak:

>Take the gloves; >Wear gloves;
Ezzel a keztyűvel akár meg is mászhatjuk a sélas póznát a főtörán... >South; >Up
És a szarzemónnyal beállíthatunk Lily-hez (ha már voltunk legalább egy koncertjén, ez menni fog): >North

>North (Dwessing Woom)
>Give box to Lily
Amilyen kiszámíthatatlan, azt kéri, hogy hozzuk el neki a sárkány tejét... Párhuza-mosan megdob valamit kóróval (reed), amely név gyanúsán ismerősnek tünlk azok számára, akik beszólték már a ze-nészei; hisz épp ezt kereste!

>South; >South; >West (Study Area)
Addig >Wait-oljunk, míg fel nem tűnik az ürge; okkor lapjuk is meg:

>Give reed to the musician
Meg is kapjuk a napszemüvegét. Ha om-lékszünk a mondatára, hogy 'nekem is megvan a magam máglája...', rögtön kitalál-hatjuk, most bizony érdemes megogyszer megpróbálni az itt-e-piros-t...

>Wear sunglasses; majd addig >Wait, míg meg nem kérdezi a háromkezü, akatunk-e játszeni: >Yes
A szemüveg lényeg megmutatja, hol a go-lyól >Turn over the <szín> shell;

Ajándékunk egy Lily-képeskönyv... Ebben az alanya biztos tebzódrk, nem árdemes nekladni; ellenben ha a nagy nocsábász céllovöldésnek adjuk, az boldogan elmerül benne, és az íjt is elcsenhetjük:

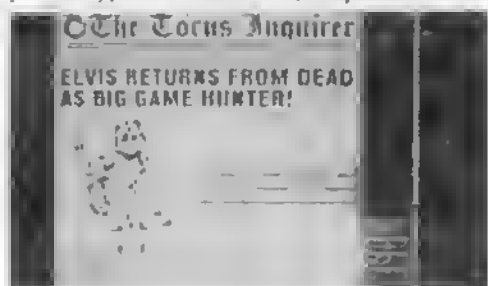
>East; >Northeast (Shooting Gallery)
>Give woodcuts to the barker; >Out
S ha már minden védelmet randesen felöl-töttünk, újra mehetünk a szörny ellen:

>South; >West



A teendőnk már elég egyszerű. Teljesen vé-ltelenszerűen clicheelgessünk minden me-netben a szörny célzóhatolástrészeire (>Shoot at...); s hamarosan le is torítjuk... (a célkereszt na zavarón, mindig úgyis to-vábbbugrik!). A szarkót (a máglus gyűrű, a talizmán és az öngyújtónak épp alkalmas szörny) felszedhetjük, és máris...

Thursday (csütörtök)
 Először is, bosszantsuk le az állatot
 (>Moon), a tén >Get Leal, majd >Down.



Persze az újságról sem feledkezzünk meg:
 >Get Newspaper, Irány a ház. >Get gown,
 >Wear gown, >Put leaf in hanky, >Ring
 the 4th bell.

Bent >Read newspaper, >Give hanky to
 woman, párszor >Wait, míg megérkezik a
 szűzességvizsgáló; és hála a csaj sírásá-
 nak, nehézség nélkül találunk; szűzként belép-
 hetünk a zárdába.

Bent az áldozati szobában ha felvesszük a
 gyűrűt (>Wear ring), és beallunk a boros-
 hordóba (>Get in the vat), totál láthatatlan-
 nak leszünk, és így az áldozati szertartást
 is kifigyelhetjük

Sajna, nem sokra megyünk az áldozattal
 való beszélgetéssel, a lecsillapításával;
 szintúgy semmi eredmény a szoborral; az
 1. áldozat után megnyíló HOLE-lal sem tu-
 dunk mit tenni. A nagyteremben a várakozó
 nőkkel sem lesz túl sok sikerünk; ha lovot-
 kózunk nekik, világos, hogy azonnal ko-
 gyeinket folyamodnak, és ez ilyen nagy
 mennyiségben csak halálos kimenetelű lo-
 hot... (En azért bedobnám magam —
 CoVboy)

A megoldás: adjuk oda a csajnak a köny-
 vet! (>Give book to the girl) (itt szeretnénk
 köszönetet mondani Highlander-nek —
 Oberländer László —, aki először jött rá
 erre a lépésre!). Szerencsére ő még nem
 hallott a műről, így beolvass, és le is csi-
 lapodik; most már helyette ugorhatunk be a
 szájba, amikor az kinyílik. (>North
 (Escalator)).

A mozgólépcsőn elolvashatjuk a foliátot
 (>Read the sign), de sajna akárhogy pró-
 báltuk, nem sikerült magunkban kánt okezo-
 ni.



Mihelyst felbukkanunk a Promontory-pá-
 lyán, konstataálhatjuk, hogy hibbant Istenek
 is vannak... (Ezt már a POPULOUS-nál is
 megállapíthattuk — CoVboy) Ez például,
 ha megkérdezzük, mit tomat és és ki olyan
 szorgalmasan, így válaszol 'Orűlnék, ha
 bármí kórdősedre válaszolhatnék', és fela-
 datát sem tudta elfogadhatóan definiálni.
 Persze akkor nem sokat látunk a lyuk tar-
 talmáról... (>Look at the hole).

Menjünk tovább... (>Southwest) Mivel
 most meg nem juthatunk be a palotába,
 menjünk még tovább (>West (Glade)), ter-
 mészetesen magát a Szepség Istenőjét
 leljük ázni (Próbáljunk Moon-olni!) Olyan
 kérdésekkel ne is faggassuk, hogy miért
 van ilyen meleg és magas hogy tetején,
 mert elirányít a következő tavacsában szí-
 esztázó értelmesebb felfűréshez, és másik
 kezének hollétéről se érdeklődünk. A szo-
 kott Legend-mézemaszag: látszik egy
 kulcs, de elérni azt még nem tudjuk...

(>Look at the golden key).



Itt is lelsülve, menjünk tovább: >North. A
 Szelek Istenével találkozunk, de elsőre nem
 sokat tudunk belőle kiszedni, egy levél ki-
 vételével, amit lelépésünkkel ad. Ebben az
 Istenek Menedzserét kéri, hogy adjon egy
 másik állást, mert ezt a szél-dolgot halálo-
 san unja, hisz 'Legyünk az Északi Szelek Is-
 tenek! Nem egy nagy perspektíva... — felke-
 rülünk minden térképre, ez minden... Minden
 más istennek persze futószalagon jönnek
 az áldozatul felkínált szűzek; de azok az is-
 tenők a Tavasz-Felügyeletől mit tudnának
 kezdeni egy halom szűzzel? Még ki sem tuj-
 hatom az orrom, mert akkor odüzent más
 panaszkodni!

Még egy-két fontos infót megtudunk: neve-
 zetesen, hogy szűlnapja közelg, és ez,
 valamint az idézet utolsó mondata valószí-
 nű felvilágosított mindenkit, hogyan kell át-
 lábalni az alatt levő tavon...
 Ha a Note-ot átadta, vithetjük azt a palotába:
 >Out; >East (Agora);



>South (Lobby)



A menedzser titkárnőjének mutassuk meg
 a cetlit (>Give note to Clio), mire az beszól
 a lőnekének, hogy keresik. Pár >Wait után
 az megjelenik, és behív az Irodájába Ott
 nem sok érdekeset tohetünk:
 >Give note to Morty



Behívja a csajszit egy kis gépelesre, mi
 azonnal szisszoljunk ki, és szodjunk fel
 minden elszórhatót az előtérből:
 >Get the costume

Miért lesz erre később szükségünk? Ha el-
 látogatunk a Library-be, a szonilis nyanya
 megdob egy kölcsönözhető könyv-listával,
 ahol az egyetlen érdekes könyv a középtá-
 jon levő Seting up Sodoni/Gonnarrah;
 Naming the mountain. Ezt ha kivesszük, és
 elolvassuk, láthatjuk, egy olyan szertartást
 ír le, amivel talán kijuthatunk Innen Emítli,
 hogy a könyv egy pontos másolatának kell
 nálunk lennie, amikor felállunk a tojásra.
 Ezért, mielőtt kivettük a könyvet, rohan-
 junk a Scriptorium-ba (>South, >South),
 ahol adjuk át Richard-nak:

>Give book to Richard

Rendesen la is koppintja, és az ő
 nyakukon fog maradni a 10 perc után
 eltűnő eredeti... Még beszélhetünk vele,
 horgelhetjük a papagáj-stílusát

Kitalálás a program részéről, hogy nem rö-
 g tön a lényegét olvastatja velünk, ha bele-
 néznánk: egy csomó süket szöveg, bevezet-
 ő stb, meg persze egy shareware
 message. A többi könyvet emiatt nem má-
 solják le, mert azok copyright-osak! Ha
 meg a lemásolt könyvből olvasunk bele,
 már rögtön a lényegét kapjuk...

Ha a könyvet tüzetesebben elolvassuk,
 megtudjuk, hogy a szertartáshoz szükség
 lesz még egy wood-ra, amit épp a kosztüm-
 zsákmányolása után rak ki a titkárnő az
 asztalára. Nincs mit tenni, megint fel kell
 hajtani valamit Morty-nak, hogy újra ottün-
 tessük kintől a csajt. Szerencsére egy idő-
 ig rengő posta érkezik a főtérre, a cím-
 zett Morty. (Agora, és >Take the note, majd
 >South és >Give note to Clio). Ezt meg
 egyszer megjátszva, megint aktor távoz-
 zunk Morty-tól, amikor az behívja a
 csajszit, és akkor >Get wood.

Ezen teremben még van egy-két érdekessé-
 g, pl. 'Az Istenek 10 Legkedvesebb Előfeg-
 laltságát' mindenképp olvassuk el (pl 'Kü-
 ereszteni az utóisták gumyjaiból a levegőt')
 A palotában még van egy laboratórium is.



Innen a személyzet pent lelopott, mert vala-
 mi 'Big Bang'-ról érkezett jelentés, így szu-
 badon piszkálhatjuk az asztalon levő, jár-
 ványok és hasonlókat kellemetlen
 jelenségek keltésére alkalmas szerkeztőt
 (unverzalis, de kissé nagyméretű, igorik a
 hordozható változatot!) Ha csak úgy
 találomra piszkáljuk, némi UNDO, majd
 nemsokára (egy >Push the crank után)
 lelőtt egy kukacot, amivel a szokásos a
 teendőnk:

>Take shmewig

A nektár-autamatás színén a javítóistent ki
 tudjuk segíteni, ha már jártunk Morty-nál,
 aki ad egy token t.

>Give token to repairgod

A pénzzel már be is szerezhethetünk egy kon-
 zervet

>Put perny in slot

Mivel a konzervet halandók nem bonthatják
 le, dobjunk meg vele valakit! Az alkalmas
 egyed W-N-NE-on lesz, addig tőmjük a fo-
 jót, míg halaszthatatlan dolga nem támad

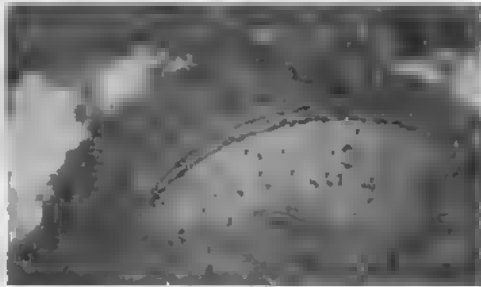
>Give nectar to god, jópárszor

Most már benézhetünk a gödörbe: megvan
 a lojás is, amit a könyv említ!

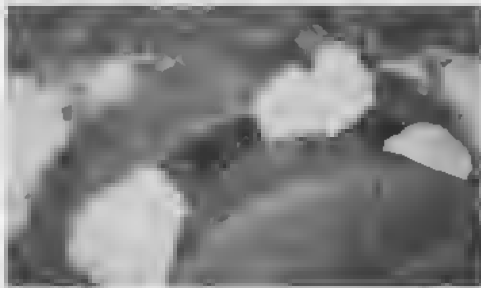
>Take egg

Tekintve a CALL lge előkelő helyét az Igét
 közi, megint próbálkozhatunk a telefonálás-
 sal. Most a dominus jön majd be (>Call 1-
 800-dominus) pár >wait után megdobnak
 egy tortával, rajta egy halom gyertyával, az
 jó lesz a szőlősten szűlnapjára!

Menjünk fel hozzá (>West, >Up az Agem-ről):
 >Give cake to North Wind, és mivel szerel-né, hogy a gyartyái is égjenek:
 >Pull dragon's tail; >Burn candles
 Eltűnne a gyertyákat; és az megfigyessz len-tobb mindent, ahogy vártuk,
 >Down; >Take golden key
 Ha mindazokkal végeztünk, kezdődhet a műsor a könyv alapján: irány az Agora, és reprezentáljuk a könyvet:
 >Wear costume; >Put wood on me
 >Drop egg; >Stand on egg
 >Eat slimewig; >Turn around
 >Turn around; >Squawk; >Get off



Megnyitják a hegymenet, gyereünk fel!



>Climb the stairs
 >Open lock with golden key
 >Get the crowbar
 És máris továbbjutottunk...

Friday (péntek)

Ez egy nagyon logikus és egyszerű pálya lesz. A szokásos újságfelszedéssel és — egyetlen lehetőség — tutajrelépéssel kezd-jünk. Ez egy ló-oda valóddó tutaj, omi már számlálatlan ideje bolyong a mocsárban: ha kifaggatjuk a legénységet, pl. a alkeres navigáció esélyeiről, ilyen válaszokat ka-punk: 'Mr. Robinson szabó, Mr. Green nem szereti a spárgát, Mr. Wilson előbb szállt a vonatra, mint Mr. Robinson, de Mr. Brown után. Szóval, azt hiszem, teljesen elvesz-tünk...' A csenvázról kiderül, orvos; és min-den kérdésünkre azzal válaszol, hogy ő csak az orvosláshoz ért, kivéve, amikor azt mondjuk: 'A kezem fáj, ha meztartom', erre a válaszi: 'Ostoba figura, én orvos... Oh. Akkor ne mozdassa a kezét!'.



Láthatjuk, válogatott társaságunk van. Pár-szo hírebe is vérének, hogy a kormányos valahol is kiköszön: most vethetjük be a Bermes-eket, hárha azzal jobban megy majd az irányítás:
 >Give berries to Zulu
 Hamarosan (>Wait párszor) órványbo karü-lünk, és végre kikötünk Phantom Island-on. Némi izgalmas felelősségrovonások tanúí lehetünk, és a társaság egy része ketrecbe

kerül, a fehér szmokingos úriember meg némi italt kér, a szigetre való bojtásunk meg-jóban — kakaóbab, benne kis napernyővel és rummal.
 Innen már a tepasztalt kalandjétékos ludja, mit kell tennie. Dupleclick a tutejra: máris útre kelünk. A tutaj vezérműve igencsak kuriózum: a kijelzőn üzeneteket (teljesen látszólagosok) ad, van egy halom főlős gomb (ne piszkáljuk). Most leljuk, először mit hol találhatunk.
 Legalul, középen a Shore: semmi érdekas. Leglelül, középen az órvány: szintén semmi érteima.

Baloldalt alul egy jéghegy zárja el az utat: a mestáni minisérkénnyal onnek csak darab-jait olvaszthatjuk meg.
 Baloldalon középen van a majomsziget (Monkey Island), és hátul a kissé termetes kakaóbab, amíhez párse nem férhetünk hozzá. Nem kötséges a teendőnk:

>Yeehaw; >Give banana to the monkey
 >Take the coconut

Jobboldalt középen ven a Milligan's Island. Itt azonnal megjeljük a napernyőt, igaz, az is kissé termetes (>Get the umbrella); vala-mint alöggé gyagya beszélgetősfoslányo-ka (Miffie lányokat? CoVboy) hullunk a közalban levő találkeros vitorláshajó mö-gül:

„A prof kitenyészteit egy újfajta delfin-tajt. Beszélnek, két embert is elvisznek a hátu-kon, és elég értelmesek ahhoz, hogy eliga-zodjanak ebben a mocsárban. Az egyetlen baj, hogy már nem tudnak úszni.”

— Talán kivéjhatnánk egy hatalmas lát, be-nyomnánk az egyik végébe egy halom lő-port, és kilöhetnénk magunkat. Mit szólsz hozzá?

— Kuss!

„A prof rádiót épített! Most már csak meg kell várunk, hogy a Toruson megépítsenek egy másikat, és megmenekülünk!”

„Megvan! Összeregasztunk némi vitorlát, és kiharaszáljuk a vulkánból felszálló meleg le-vogóit! Haza is szárnyalhatunk vele!”

— Figyeli!

— Mi van?

— Érezted már úgy, hogy bánnulnak?

— Hogy érted?

— Hát, itt vagyunk egy istenverte lakatlan szigeten, de valahogy úgy érzem, mintha milliók bánnulnának!

— Ugyan, az nonszensz! Nem lehet annyi ember, akinek nincs jobb dolga! Menj vissza aludni!

„Hallod? A prof épített egy rúplót, uszión lából és tongeni kagylókból, és már csak egyvalamit kell ahhoz, hogy elinduljon: két gemkapocs!”

— Sorry. Már csak egy darabom van. A töb-ből nyakláncot gyártottam Gingemek, omí peisze elhagyott!”

„Megvan! Gyártunk egy hatalmas csúzlit, és kilöjük magunkat! Már csak 25 méternyi gu-mi kell...”

Időközben szerencsés ajándékot lelünk: egy üveg úszkál be az öbölbe, benne egy gyútlásdoboz. Ha kivesszük, és megnéz-zük, a Kalóz Akadémia felhívását olvashat-juk, omí idézzük is, mivel nagy életből-csosságek hírdetője:

„A mostani bizonytalan gazdasági helyzet-ben egy olyan munkát keres, ami pénzügyi biztonságot nyújt, anélkül, hogy rögöz len-ne köve?

Legyön kalóz!

Szeret találkozni mindig és mindig új figu-rákkal, hogy aztán kirabolja őket?

Szeret új városokban járni? Nem is céltala-nul: aztán ki is rabolhatja!

Szeret a tájékozatlan emberekkel behajítani a cápákkal fertőzött vízbe? Ha igen, simán csak kössz össze vonalakkal az elani tavó ábrát, és hamarosan megindulhat a nem-zetközi kalózkodáshoz vezető úton...”

Alatta, kisebb betűkkel: „A Kalózakadémia egy megfelfelfő hely az ifjúság megirónására. Semmi kapcsolatban nem áll az Abakusz Akadémiával vagy egyéb tanintézetekkel.

Az üvegposta fordulási ideje 15 perc.”

Tahát, ahogy az előzőekből kiderült, kelte-mos kis agymunkát kapunk: vonalhúzo-ga-tás, Rögöz a kettőre clichejünk! Ha mind-a-zzal végeztünk, dobjuk vissza a vízbe, ahogy a fenti üzenet utolsó sora is sugallja (csak itt tehetjük — mint a program is kilrje, csak innen és ide ismeri a titkos utat az üveg...).

>Take the bottle; >Take matchbook

>Read matchbook

>Put matchbook in bottle

>Put bottle in the Swamp

>Wait-oljunk egy ideig, és hamarosan megérkezik a bebocsátólavél a Kalóza-ka-démiára:

>Take the bottle; >Take certificate



Ezen sziget lelett ven Lilliput. Itt rögöz az-za! fogednak, hogy amennyiben üzletelni akarunk, nyugodtan használjuk a szállító-szalegot, amivel megtelölő möretre tudjuk kicsinyíteni a dolgokat, illetve visszaállítani, ha a törpnépeknek nem tetszik. Világos, mi a teendőnk:

>Put coconut on conveyor belt

>Put umbrella on conveyor belt

Sehogy sem tudjuk feltörni a dőt... Pedig onnyi esz már szorulhatott volna bolánk, ha eddig eljutottunk... (Ejnye fiúk, nem kell széptelni a dolgot! CoVboy)

Nam ért kipróbálni, hárha a sárkányt me-g-növelve már jéghegy-olvasztásra is jó lesz:

>Pull the lever

>Put dragon on conveyor belt

Irány a jéghegy (Swamp)! A sárkány elintézi a jegot, mi nyugodtan mehetünk tovább. Partot érve, >Get off;

A gnómak társasága nem sokat ígér:

>East (Playroom);



Kallemos játékaik vannak a kis mítugiá-szoknak! Viszont végre feltörhetjük a dőt:

>Put coconut on the guillotine;

És e szmokingos úriember tanácsait követ-ve: >Put umbrella in coconut;

Már csak rumot kell szereznünk. Kézente-k-vő, csak rum kalózkoknál szokott lenni (bal felső sziget).

>West (Gnoll Island)

>Northeast, és e szokot módon clichekva az útra evezünk.

Partot érve a Kalóz Akadémián, körülnéz-hetünk (>Read sign), majd egy dupleclick a kapura: >Climb over the fence
 Kezdetét veszi a kiképzés... A Monkey Island 1. gyótlórelmebe nem beleúnt olva-sóknak egy kis fordítás (onnél még sem a Monty Python-osok, sem a Lucasfilm-be-gázis nem nagyon tudott volna nagyobbat alakítani!):



„Először is, a kalóznak be kell jegyeztetnie a szakálla színét a Nemzetközi Kalózfetűgyeletnél, és nevet is csak ennek megfelelően választhat. Néltény, még most is felhasználható név: LovendulaSzakáll, RózsaszínSzakáll...

A következő probléma az ember ismertségének kérdése. Az, hogy terjedjen az ember híre, látszólag az áldozatok megölésének pillanatában csorbát szenved. Ezzel még később foglalkozunk...

Természetesen, le kell szögezünk, hogy az ismeretlen nevek senki szívébe nem költözhetnek féltelmet, nézzük a következő esetet:

— Helló! Pénzt és hajót, vagy életet!

— KJ az?

— Én én vagyok, CínóberSzakáll, a Hatalmas Kalóz!

— Tűnj el! Még csak nem is halottam rólad...

Ennek okán Itáron módszert ajándéktunk a titkterjesztésre:

1. Mindig hagyjunk pár áldozatot életben. Mielőtt engednénk, hogy elszökjenek, persze bizonyosodjunk meg róla, hogy kielégítőan megjegyezték-e a nevünket.

2. Nyomtassunk 'Keresetők' plakátokat, a nevünkkel, szörnyű múlttal. Főleg a kikötőkben terjesztendő.

3. Alakítsunk ki jó kapcsolatokat a sajtóval, hogy az is jobban foglalkozzon velünk!

Ha mindezt meglogadjuk, a fenti párbeszéd így alakul:

— Mindenki dobja el a legyverőt!

— KJ vagy?

— FeketeRohadtSzakáll, ex-birtosításiügynök, ezen vizek foglalkoztatásánál kalóznál!

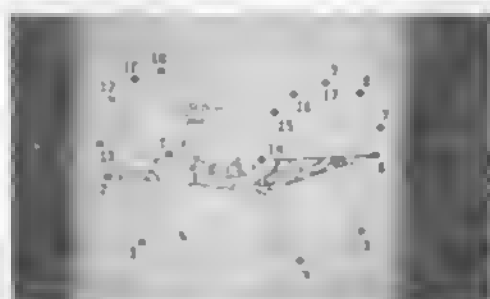
— No...!

A kalózkodás praktikus oldalairól szólva: a legtöbb ember azt hiszi, kalóznak úgy lehet el, hogy kivitorázzuk, és dőzsmálni kezd. Nemnem! Még az első rablásod előtt Itáron dolgot feltétlenül meg kell tanulnod:

1. Friss meg egy, a legénységgel kapcsolatban segítő Emberi Erőforrások Koordinátort; ő majd segít összeszedni a legénységet, és a későbbi vitás kérdésekben is támaszunk lesz.

2. Szerozzunk egy jó könyvelőt — ő azt fogja megmondani, mik az elrablásra érdekes kincsek.

3. Ne vagyunk — bereljünk! Mirenk fizessünk olyanért, ami lehet, hogy az óceán fenekén végzi? Hadd szivjart a börtör adó...



Még feltétlenül szólni kell a kincsekről, elrejtésükről stb... Az alapszabályok, ebben a sorrendben:

1. lopjuk el a kincset!

2. rakjuk egy ládába

3. ássuk el a ládát

4. rajzoljunk egy térképet
5. vosztsuk el a térképet
Elég egyszerűnek tűnik az egész, de vannak olyan dolgok, amik megkülönböztetik az itt végzett prollit a láha amatőröktől:
— mindig X-szel jelöld a kincset, ne körökkel, vagy ami még rosszabb, nyílakkal!
— a térképet, legyártása után, tépd max. négy darabra!
— mielőtt véglegesen elvesztenéd a térképet, másold le, hozd el nekünk, és mi, khm., regisztráljuk a kincs felőhelyét."

Az előadások végétől kezdődik a teszt, még nagyobb marhaságokkal (pl. Mi a kalózkodás nemzetközi szimbóluma? COPY A: "."). Természetesen átmegyünk az államvizsgán, és megkapjuk a rumot.

>Put bottle of rum in coconut
Mindennel végeztünk, Itány a jobb alsó sarok!

>Give coconut to Daddoo
Daddoo megőrül a lötynek, és hálából elvégja a rabkötrec láncát, épp az egyik feltűnő kogytörgyünkkel. Ebből persze gond származik, ugyanis a lánc tartója össze a szigetet; nagy ricsaj, stb..., és máris teljesítettük a napot...

Saturday (szombat)



Rögtön a Fekete Kapu előtt találjuk magunkat, ronda baglyokkal, mágikus terekkel. A lábunk alatt kigyózó fekete lötyöt ottüntethetjük egy >Put pitchfork in the tar-ral. Mivel az Attack igen előkelő helyre került, valószínű a madarat is elhessénthetjük valamely: és erre jó a feszítővas: >Attack bird with crowbar. Ezután még mindig nem térünk a kapuhoz, mert a szem bámulása túlságosan idegesítő: >Put steak on eye. A villámot természetesen a bolt cutters-zal vághatjuk el: >Cut lightning with bolt cutter. Végül az utolsó lépés (ezt a program is közli: 'esszimeitnkus a Hold és a csillagok egymás képesti helyzetet') a Hold betárolása szimmetrikus pozícióba. Kézzel ez nem megy, ezért marad a csavarkulcs: >Turn moon with wrench. Bejöttünk...



A különböző kőjátékokból már ismert boszorka lep meg, és bezár a szobájába, hogy ott alkosunk, ha tudunk, de csak tíz percig, mert akkor végleg lecsap...

Első meglátás: ha élere fordítjuk a homokórát (>Turn the hourglass), időproblémánk nem lesz (annyira). Aztán ha belenézünk a kristálygömbbe (>Look in the crystal ball), meglát az előző boszorka képével találkozunk:

— Elkuplak, te hrtvány korcs! A rohadt kutyáddal egyetemben!

— De nekem nincs is kutyám! — védekezünk

— Nincs? — rázkódik össze a boször;



— Nincs.

— Egy hörcsöghöz mit szólnál?

— Nem.

— Ékszerteknős?

— Nem. Egyszer volt egy aranyhalam. De már elpusztult. Ez segít valamit?

— Persze! Megteszi ez is. Hol ástad el?

— A mamám háza mögött.

— Hát akkor — elkuplak, kedvosem. És a mamád házának hátsó fordályát is!

Ezen akciónk továbbhajtotta a nyitott, eredetileg üres lapon álló könyvet: >Read the book. Holmi szemeken át való látástól beszél, ennek szellemében szadjuk fel és használjuk a hátul látható, edényből szempárt (Miféle pártól van már meglát szó? Már egyszer megbeszéztük, hogy nem peltizáltunk! CoVboy):

>Take the eyeballs

>Put eyeballs in the skull

Most már csak a másik, szintén kiemelt igével kell operálnunk: >Hoot

Hopp... Micsoda? Kódkóros vagy valami logikai feladvány? 'Szerencsére' az utóbbi. Egy kis logika: mégiscsak tükörről van szó, ezért IIIVX=XI+XI, azaz mindent fordítva kell nézni... (tehát IIIVX-et írunk be!). A tükör megnyílik, s utána címszavakban a teendőink:

>West (Passageway);



>West (Bedroom)



>Take the makeup;

>Open the window

>Enst;

>Wait until 10:30

>Put makeup on chain;

>West

>Get on broomstick

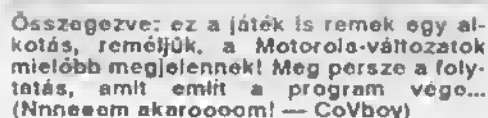
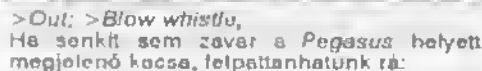
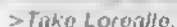
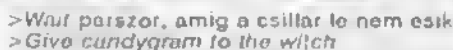
Ha a főkapunál lótyannánk le, akkor

>Agnir,

különben (Crawlspac);

>Open the trap door

>Up (Great Hall (in the cake))



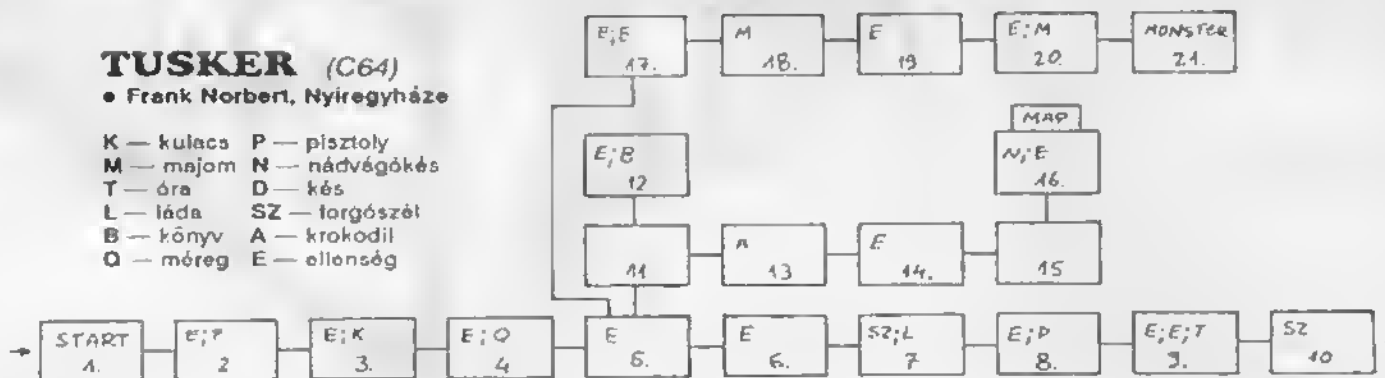
Lemezes tájékoztatónkhoz szüksége: 1db. 3.5" lemez és egy felbélvezett válaszborték.

TÖKÖSMÁKOS

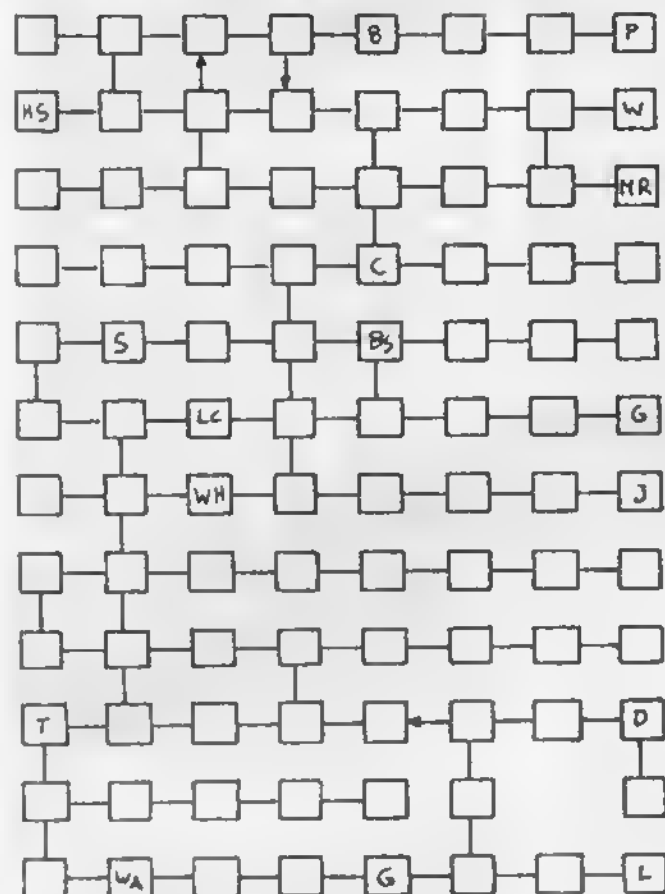
TUSKER (C64)

• Frank Norbert, Nyiregyháza

K — kulacs P — pisztoly
M — majom N — nádvégőkés
T — óra D — kés
L — láda SZ — tárgószél
B — könyv A — krokodil
O — mérge E — ellenség



ARK PANDORA (C64) — • Gazda Zoltán, Kaposvár

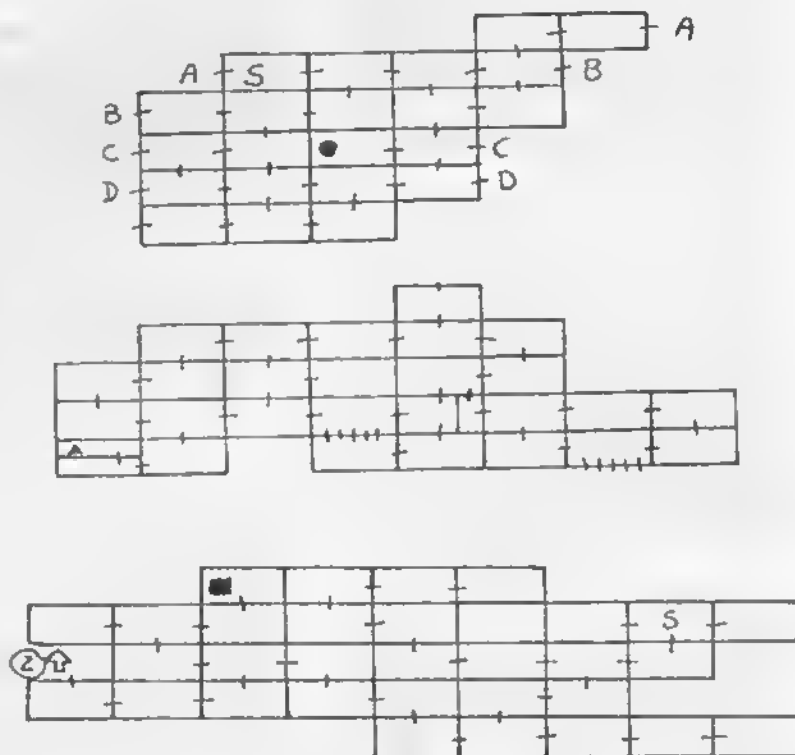


NIGHTBREED (C64)

• Surányi Zoltán, Hódmezővásárhely

S — START

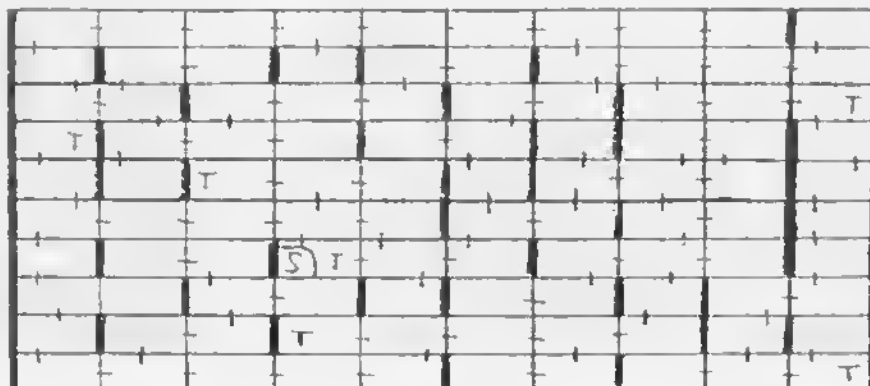
●, ▲, ■ — kulcsok



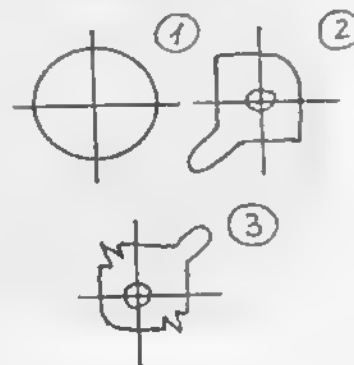
STEEL (C64)

• Surányi Z., Hódmezővásárhely

S — START, T — tárgy



PÁLYAKÓDOK:



TIPPEK
Fancy World — A pályák között a RESET-tol lehet lapozgatni;
Professional Amoeba — A TCFS főle proggy nem is olyan nagy szám, főleg, ha figyelembe vesszük, hogy a gép stratégiáját TCFS úgy csórtó egy másik amóbából. Na mindegy, a lényeg mindössze annyi, hogy MINDIG lóugrásban lépünk! Így ha jól csináltuk, a gép mindennek csak 4-et tud majd tenni, a későbbiekben pedig úgyis adódik majd helyzet, hogy nyerünk.

• **Tetlinger Tamás, Baja**
ARENA 3000: POKE 4794,0 (örökélet)
DEFENCE POKE 4513,234; POKE 4512,234 (örök pojsz)
THE RETURN OF THE ROCKMAN: POKE 4116,234; POKE 4119,234 (örökélet)
 • **Balázs Károly, Magtód**
ROCKSTAR MANAGER

Vélesszünk ki velekt, majd gyakoroljunk 4 napig. Utána egyből menjünk a koncert hall-ba és adjunk 4 napos koncertet. Ezután menjünk a stadium-ba és koncertezzünk egy csomót, így annyi pénzünk lesz, hogy nagylemezt készíthetünk.
 • **Tóth Attila, Szigetvár**

DIGI SEQUENZER V1.0/Synergy
 Végre egy német program. Már maga a tény is érdekességgé hat, de az a proggy azért — szerencsére — több, mint egy kurlózum. Szóval a segítségével a memóriában található digik töveirésére nyílik lehetőség.
 Kezelés:

'CTRL+D' — Disk menü Directory, Load, Save, Clean digimem + Track, Clean track, Exit;
 'CTRL+P' — Play All, Lejátszunk mindent addig, amíg a start és végcímnél + sebességnél 0-át nem talál.
 'CTRL+O' — Az aktuális digirészt játsza le;
 'CTRL+W' — Memóriatérképet készít, amit alul grafikusan jelenít meg;
 A bal felső sarok a tulajdonképpen szerkesztő mező
 Itt: 1. oszlop — digirész száma, 2. oszlop — digirész kezdete; 3. oszlop — digirész vége; 4. oszlop — digirész sebessége; 5. sorozat mind hexában.
 Még egy apróság: Jól bírja a 3 bites digiket, de a 64-ről hozott Censor digit is tűrhetően szolgáltatta meg. Mielőtt még nekemugranátok: A Censor 1 bites volt!

• **Tetlinger Tamás, Baja**

WAY OUT/EDC
 Ha jól emlékszem, erről a geméről esett már néhány szó anno. Bár akkor még újdonság számba tartozott, viszont én kétféle, hogy minden Plusi tulajdonos beszerezte már! Tehát: A **Way Out** az **EDC** egyik legnagyobb dobása volt — az **IMAGINE** megedemón kívül — 1992-ban. Tökéletes grafika, majdnem kitógástalan design, jól válogatott dizajnek és tulajdonképpen az élet, ami nem nagy szám, de arra elég volt, hogy néhány napig engem és a haverjaimat lekössön. Itt megjegyeznék annyit, hogy a mostanában születő játékokra (+4) az ötletnélküliség, és a játszhatóság hiánya jellemzől itt vissza is lárok, mert már látom, hogy rögtön elalszolok. Szóval: Adott egy vízszintes hűzős verem, ebben tal, melynek közepén egy lyuk van. Történetesen ő a főszereplő (a fe), ugyanis a lyuk mozgatható, így talán kissé egyszerű lenne végigjátszani, főhét gyorsan beanimál egy üstökös is, hogy logyon mit teregetni. Az egyszerű földi halandó természetesen nagy



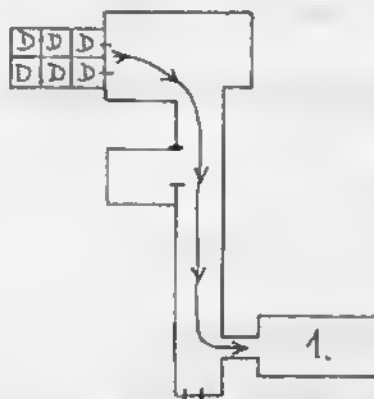
örömbbe zuhan, ha sikeresen végigszervedi magát rajta, de a rámonósebbeknek egy tipp: Mivel minden pályán után kapunk egy életet, jobb (több pontot hoz) úgy játszani, hogy 9-et átengedünk, a 10.-nél pedig elrontjuk. Ezt a primitív taktikát addig ismételgetjük, míg max. 1-2 életünk marad.
 • **Tetlinger Tamás, Baja**

LASER SQUAD (még mindig)
 Azt hiszem itt többen is sorozatos tévedésekbe estek a **PARADISE VALLEY** c. részben. Először is: az úgynevezett labirintusból ki lehet, azaz vissza lehet jutni a dzsungelbe, méghozzá úgy, ahogy lejtünk le. A labirintus jobb szélén részben lehet találni olyan helyeket — ahogyan a felszínen is —, ahol a villogó cursor a felszín, illetve a tereptárgyak megjelölésére nem ír ki semmit. A labirintusban két ilyen hely van, ohova az emberként ha beszédül, akkor visszajut a dzsungelbe. Az egyik hely a kis tavacska után van. A kommandószunkkal a fő utáni folyosón lorgolódunk egyet, majd miután kiértünk, menjünk le a legalsó folyosóra — ez pont egy bezárt terem mellett van — és ott találhatunk a falban egy bemélyedést, amit megvizsgálva a cursor nem jelez semmit. A másik ilyen hely a rendszer jobb felső sarkában lesz valahol. Meg fogjátok találni, mert az is egy ilyen falbemélyedés. Most jön a lényeg, ha az első ilyenbe betérünk, akkor a felszínen található páncéltörőben lyukadunk ki, de ha a másikba, akkor a kis patak szigeténél a közepére jutunk, ahonnan már csak pár lépés a boldogság. Ha megszereztük a kék kulcsot és úgy léptünk be a páncéltörőbe, akkor a két lezárt ládát ki tudjuk nyitni és a tartalmukat megvizsgálva 4 db. AP75-ös gránátot, 3 db. AUTO CANNON-t, 4 db. Mk-1-es géppisztolyt találhatunk. Bent vagyunk, tehát valahogy ki kellene jutnunk a tereméből. Ahhoz, hogy ki tudjuk nyitni az ajtót, egy lilá színű kulcsot kell, hogy megtaláljunk. Ez a kulcs a labirintus rendszerében található ládában van, ami egy ugyanolyan páncéltörőben található, mint a felszínen. Ám ide hogy juthatunk be? Először is egy emberünkkel, vagy azzal, akivel felszedtük a kék kulcsot, elmegyünk a fegyvertárába. Ha a páncéltörőből kihoztuk meg, akkor a környéken találhatunk egy olyan helyet a sziklatalban, amibe belépve lejuthatunk a labirintusrendszerbe, pontosabban annak a páncéltörőbe. A teremben található ládát kinyitva — ide nem kell a kék kulcs — megtaláljuk a keresett

második kulcsot. Ezzel a kezünkben a zárt ajtó elé állunk, majd szép ósai anyanyelvünkön UNLOCK-oljuk, és végül kinyitjuk. Utána már szépen el lehet menni a terem mellett lévő — szerintem — TELEPORT-hoz, és be lehet jutni a felszínen lévő páncéltörőbe. Itt kinyitjuk a ládát, a fegyvereket magunkhoz vesszük, majd a páncéltörőt is kinyitjuk és megnézzük a világot. Illetve ennek a része. Így céljai mindannyi emberünknek 4-es szintű páncélt adni, és mondjuk max. két főnek egy pisztolyt, vagy egy SHOT GUN-t tártal a SECTOID-ok ellen. Nagyobb nehézséget szinten ugyanúgy megtalálhatjuk a vízi macikat a berlangtóban, mint a folyóban. A program hiba lehet, hogy ha a második TELEPORT-nál hátralelő lépünk be, akkor a felszínen egy helyett két emberünk lesz. Ha az egyikkel valamilyen mozgást végzünk, akkor ugyanúgy mozdul a másik is, s az nkelőpontjuk is együtt fog. Ha az egyik meghal, a másikat ettől még lehet SELECT-elni, de lépni nem fogunk tudni vele. Ez volt tehát a **PARADISE VALLEY** kis segítsége azoknak, akik nem tudták bejeleni...
 ...És mielőtt még bárki azt hinné, hogy vége van, egy kis segítség a **CYBER HORDES** pályához is. A lörkép jobb szélén található egy olyan szoba, amiben van egy nyitott láda. A ládában található 2 db. AUTO CLIP, és ami fontos, még egy lilá és egy zöld kulcs is. A lilá színű kulcsat a kezünkben tudjuk az ajtót nyitni és zárni. Az így bezárt ajtókon keresztül a robotok egykönnyen nem tudnak bejönni, kivételt a BATTLE DROID-ok. A zöld színű kulcsat a kezünkben tudjuk a zárt ládát (LOCKED CASKET) kinyitni. Ezekben a ládákban általában Mk-1-esek, illetve AUTO CANNON CLIP-ek vannak, de akadnak AP75-ös gránátok is. AP75-ös gránátot a BATTLE DROID-hoz, illetve annak a háta mögé dobva a teljes pusztulását nézhetjük végig. További kellemes gyakorlást!
 • **Szabó Attila, Mécse**

LASER SQUAD 1,2 (csakazértis!)
STAR DRIVE — Ha valekt nem tudja, hogy lehet bemenni a jobb oldali épületbe, megsegítem: Van egy LASGUTTER nevű fegyver, amivel az ajtó elé állva könnyen szétlőhetjük.
LASER PLATON — A gépet akár 7-es tokozatban is elvarhatjuk ezzel a taktikával: Legyen 3 emberünk, akiknek Mk-2-es fegyvere és AP-100-as gránátja is van. Rajtuk lo őket a sarokba.

Menjenek az 1-es penthöz, és az egyik vegya a kezébe a gránátot.



Ezután lépjen az ajtó elé, nyissa ki, és nézze meg a robotot, hogy a szobában van-e más. Ha igen, időzítsük a gránátot, és dobjuk meg vele, vagy ha úgy áll, lövjük szét a fegyverrel. Utána menjünk le és irtsuk ki az utánpótlásot is, a kijóvókat pedig lövjük le. A többi megmaradt embert ki-ki izlése szerint nyírja ki, de ha a robot még nem ért oda, csukjuk be az ajtót és várjunk még egy kört.

ASSING — Az embereket tegyük a bal oldali ajtó mellé. Menjünk be a házba. Az alsó folyosón egy robot van. Az egyik embert vegye a kezébe a gránátot, majd a fenti folyosó első szobájába dobja belőle. Kész!

• Tóth Attila, Szigetvár

Twin Kingdom Valley

Ez volt az első normális adventure a Plusin. A CoV-ben között infók nem segítettek sokat, pedig igen cool game. Így most következzék egy használható(bb) lipphalmaz:

Két király megosztva uralkodott (Az egyik ez URAL egyik oldalán, a másik meg a túlsóoldalon, nemde? CoVboy), aközben pedig egy sárkány vezetésével olopték az országot a meséből genosz démonok itt csóppanunk bele a történetbe.

Első lépésünk a faházba vezet, itt vegyünk fel minden tárgyat (LAMP, KEY, JUG), ezután irány a kőbánya, ahol kovakövet loolunk (STONE). A tisztáson nyissuk ki a lácsot, majd menjünk le. A sötétet oszlassuk el az ON parancssal. Tegyük magunkévá a gömböt (BALL), majd keressük meg a labirintusban a boszorkányt a Passage-tól és S, S, S, E, S, S. Ott ne tegyük magunkévá, inkább GIVE WITCH BALL, mire nekünk adja a kulcsot. A bányából a kivezető út: E, E, S, N. Itt nyissuk ki a lácsot. A barlangba jutottunk, ahonnan menjünk a vízgyűjtőbe (WATERSMEAT). A lámpát persze OFF-oljuk, Fűrdjünk, és lgyünk. Irány a második barlang. Ha egy gyémántot nem tudunk felvenni, ne aggódjunk, keressük meg a táskát (N), vegyük fel a HOLD parancssal, a visszaut: S, S. A földalatt menjünk vissza az első barlangba, majd itt nyugatra, persze útközben vegyük fel az aranykulcsot is! Az erdőkirályhoz jutottunk, nem valami szíves fogadtatás, de népszerűvé teheljük magunkat (GIVE GUARD DIAMOND) Whoa! Kaplunk egy emulettet (Thanx to Nevét Gabi!). Új szerzemányunkkal menjünk a föld elé, vagyis az arany ajtóhoz, ami persze csukva van...

Ez már a sivatagkirály kastélyának pincébontó. Itt rabaskodik az Erdőkirály fia. Szabadítsuk ki! Eldarál valami szöveget, amiből kiderül, hogy valami gazdag aján-

dák ütheti a markunkat... Ezt az ajtótól kaphatjuk meg, ne persze el is kéne menni érte. Egy ezüst kulcsot kapunk, cool, irány vissza a pincébontóhoz. Engedjük ki az óriást, aki hálából mindenhova követni fog, ha fegyvere van, meg is fog védeni.

Egy szinttel feljebb a tündérek viselnek csikos ruhát, szabadítsuk ki őket is, majd nyissuk ki az ezüst ajtót. Ez egy fegyvertár. Innen vehetünk fegyvert, ha nem lenne elég jó cuccunk, de hagyjunk az óriásnak és a tündéreknek is!

A következő emeleten semmi értékes nincs, csak sőr, de az van a hűtőben is, úgyhogy hagyjuk ott a Plusit (GO KITCHEN), nyissuk ki a hűtőt (OPEN REFR...), fogjuk meg az üveget (GET BOTTLE), majd (DRINK), mert az már nyitva volt. Ja bocsi, ez egy másik játék...

Szóval a földszinten már OFF-olhatjuk a lámpát, ezen a szinten van a műhely, ahol FILLölthetjük a lámpátl itt egy cool stuff van, ez a LONG STAFF, egy ütőssel bárkit lecsaphatunk. Próbáljuk ki mindjárt a sárkányon, ő az ÉSZ AKI toronyban füstölög, s ráadásul nála van a mesterkulcs is! CUT DRAGON STAFF, és az eredmény: KO. Taps, miénk a kulcs, a többi el is dobhatjuk. Kérjük ki az ajtót. WHOA! Miánk a kincsesláda, lehet cipakadni, vagy az óriásnak adni, bár ezt még nem próbáltam. Hegy felvesszük, mindent el kell dobnunk.

Célozzuk meg a nagy szellemot, legközelebb a harmadik barlangból juthatunk hozzá, persze sötétben kell menni (GO CAVE), majd SW, W, S, és nekünk adja az élet titkát, persze a ládát otthagyük.

Azonban itt őn is elakadtam, a keleti toronyban csücsülő banyának nem tudtam semmi érdekost adni, amiért odaadta volna a pálcát. Kinyitfentani nem tudtam, mert az ütő saját magunkra varázsolja. Valószínűleg az üstre fáj a foga, de ezt nem találom sehol.

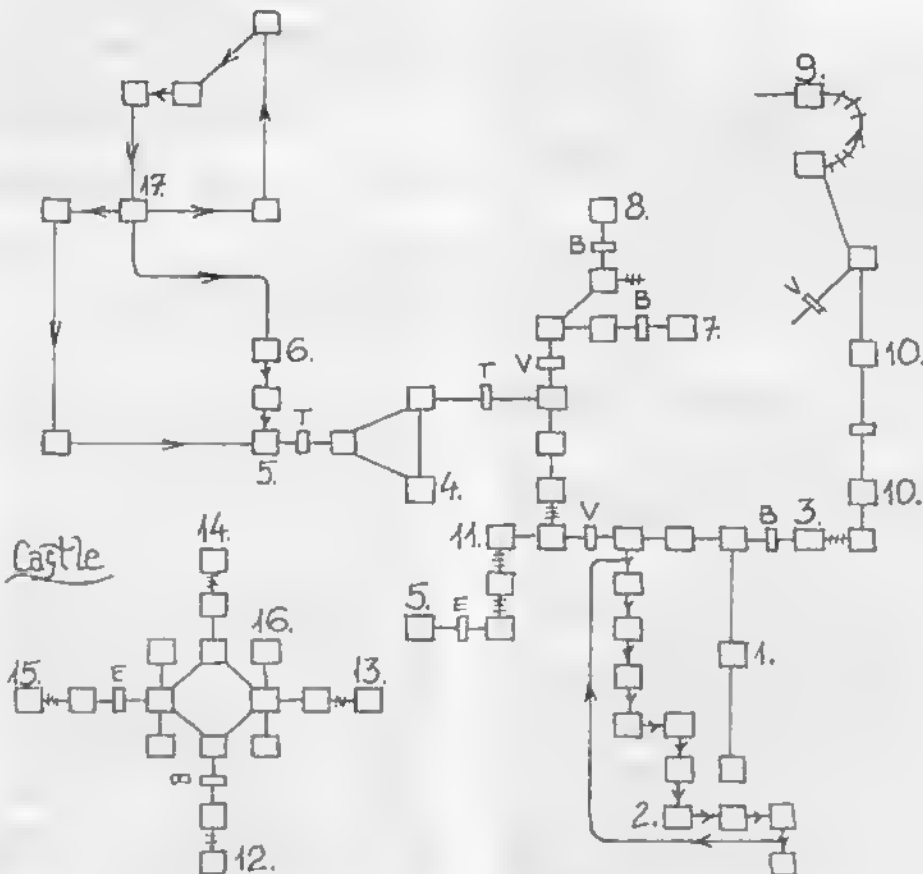
További tippek:

- A lámpát ógva ne tegyük be a táskába;
- Az amulett néhunk legyen, és ne az aktatáskában, ha a herceget kiszabadítjuk, s persze nem ért világitani sem;
- Ha az óriással elmegyünk a vízgyűjtőbe, elkezd benne pancsikálni, ezután több tárgyat bír el;
- Ha az óriásra szükség van, elég lntogetni (WAVE), vagy valami semleges parancsot kladni;
- A LONG STAFF-ot max. háromszor tudtem használni, mert utána eltörik, szóval tessék modjével bánni vele;
- A hegyen lévő kabinból lefelé menet előre kapcsoljuk be a lámpát, így nem csúszunk meg;
- Nem ért e korsót vízzel megtölteni, így ha szomjasak vagyunk, ihatunk egyszer;
- A tündérek mindent odaadnak, csak kérni kell;

Ja, és a térképmagyarázatok:

- 1 — kristálygömb; 2 — banya a rézkulccsal; 3 — törpe a gyémántgyűrűvel; 4 — aranykulcs; 5 — gyémánt; 6 — táska; 7 — herceg; 8 — óriás; 9 — ezüst tó; 10 — zsák arany; 11 — Erdő királya; 12 — kincsesláda; 13 — boszi a pálcával; 14 — sárkány a kulccsal; 15 — nagy fabunkó; 16 — aranyleboa; 17 — hegy szelleme;

• Klau Csaba, Pomáz



Havi 80-100 MEGABYTE

JÁTÉK, SEGÉDPROGRAM

(ho másért nem, hol megszólásia)

És mindez csak 8-900 Ft-ért???

országossá bővítjük

Válaszborítékért tájékoztatót küldünk!

Hálózatunkat!

Program Service

Cím: Budapest, 1519 Pf. 299.

BÍBORHOLD

fantasy és szerepjáték magazin

A bíborhold Magyarország első havilapja a fantasy és szerepjátékok kedvelőinek ízeitől a májusi szám tartalmából:

- ALIENS szerepjáték
- PEN DRAGON szerepjáték
- AD&D olimpia
- Sötét patkány újabb kelendjai
- fantasy novellák és könyvismertető
- A mocsár szörnyeteg
- Mitológia ABC
- A Bölcs válaszol a Ti kérdéseire

Ezenkívül olvashatsz még cikket a számítógépes szerepjátékokról, és persze lesz rengeteg fantasztikus grafika, levelezési rovat és rejtvény is, értékes nyereményekkel. Keresd május 20-tól a hírlapárusoknál.

AMIGA-NET klubhálózat indul!

Programcsere, magasszintű vitafórum. Várjuk a többi klub csatlakozását is a hálózatunkhoz. Minden érdeklődő jelentkezését várjuk!

Csütörtökön 17 és 21 óra között a VSZM Közösségi Ház Centenárlumi termében (1116 Bp. XI. Fehérvári út 120.).
Tel.: 161-2200

Klubvezető: Szakszon József (Csuri)

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:

Minden megkezdett 25 szó után 120,- Ft + AFA = 150,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.

Kereskedelmi jellegű hirdetések

Szavanként 28,- Ft + AFA = 35,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál nagy választékban.

Egyéb szolgáltatások:

Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 120,- Ft + AFA = 150,- Ft

BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár; ITALIC szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % felár

A hirdetési díjat az impresszumban közölteknek megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519.

64 software

64-es kazettásokról Program hegyek! Legolcsóbban tőlem. Bélyeges borítékért listát küld: Szűcs Sándor, Jánoshegy, Pf.: 18. 6440

■ POKE-ok eladók C64-re (700 db.) Hiltner Ferenc, Budapest, VI. Podmaniczky út 27. 1067. Tel.: 132-74-73.

■ Szuper C64-es programok eladók, 100 lemezen, 70,- Ft/lemez, egyben 7.000,- Ft 16 kazettán, 250,- Ft/kazetta, együtt 4.000,- Ft-ért A programok minimum 1.000,- Ft-os csomagokként is eladók, valamint 10 db. szakkönyv. Cím: Gazda Zoltán, Kaposvár, Kunffy u. 27. 7400

■ 576-ban megjelenő, egyéb C64-es programok eladása lemezen, kazettán. Lemezes programok kazettás változattal. Deutsch Szabolcs, Zalaegerszeg, Fő u. 19. 8749. Tel.: (06-93) 18-481.

■ Ha C64-es program kell, akkor SU-VI SOFT! Bennünk nem csalódsz! Cím: Suvók Csaba, Pécs, Ignác u. 14. 7625. Tel.: (06-72) 30-103.

C64-es programok csarója és eladása lemezen. Válaszborítékért lista. Tóth Attila, Törökbalint, Dózsa Gy. u. 156. 2045

■ C64-es játékok programok nagy választékban. Gitta István, Miskolc, János Ferenc 8. 3/2. 3531. Tel.: (06-46) 384-454.

■ C64 magnósokról Egyfile-os (10,- Ft) és utántöltős (70,- Ft) programokat rendelhetek! Ha 12 db. utántöltős programot rendelsz, akkor 10-et fizetsz. Válaszborítékért lista. Cím: Nyaszi János, Budapest, IV. Virág u. 29. X/59. 1042. Tel.: 189-9064.

■ C64-es programok eladása kazettán. Hihetetlenül olcsón! Válaszborítékért listát küldök. Petrovics Zoltán, Veresegyház, Hársfa u. 1. 2112

■ C64 kazettára, szuper, utántöltős programok olcsón eladók! Büdi Norbert, Szencs, Csalogány út 34/A. 3900

■ C64-es programok eladása magnósoknak. Sok '93-as program! Válaszborítékért listát Zica Viktor, Székesfehérvár, Esze T. u. 1. 8000, vagy Rámal Roland, Székesfehérvár, Komjáth A. tér 8. III. em. Tel.: (06-22) 313-752.

■ C64-hez kazettás programok eladók! (Kb. 200 utántöltős) Válaszborítékért lista. Hanák László, Kiskunhalas, Alsóóregszőlők 13. 6400

■ C64-re 6300 program eladó (60,- Ft/lemez). 50,- Ft-os bélyegért listát küldünk! GOLD SOFTWARE, Budapest, XX. Maros u. 98. 1204

■ C64 + floppy-ra eladó angol tanító program. A szavakat kiírja. Ár: 390,- Ft + portó. Ugyanitt C64-es játékok órási választéka olcsón! Sándor Lajos, Dombegyház, Ifjúsági h. A/3. 5836

■ C64 szuperprogramok kazettára, méltányos áron! Válaszborítékért listát küldök! Cím: Ábrám József, Sársáp, Annavölgy 195., 2523

■ Csúcsszuper programok C64-re lemezeire, kazettákra! Maczalka László, Maroslele, Pf.: 6. 6921

■ Programkereső! C64-re logóbb programok lemezen, kazettán. Alacsony ár, megbízhatóság, gyorsaság. Mindenkinél válaszolok! Benda Ferenc, Pápa, Attila u. 5/B. 8500

■ C64-re kazetták, lemezek eladók! Csorváth Zoltán, Budapest, XVII. Dálnok u. 5. 1171

• C64-en programokat cserélek. Mindenfajta program érdekel. U.I.: Csak lemezen! Cím: **Veiga Antal**, Hajdúböszörmény, Bólyai János u. 12. 4220

64 hardware

• Cartridge-ek megrendelhetők: **Hilcsor Ferenc**, Budapest, VI. Podmaniczky út 27. 1067. Tel.: 132-74-73.
• MPS-801-es printer, és 1 Mk VII. cartridge-eladó. Cím: **Szeles Áron**, Győr, Héderővár út 39/B. 9026
• Hahó!!! Sürgősen eladó egy 1541-es floppy-drive jó állapotban. Ár: 8.000,- Ft. Magórilili Cím: **Oudás Szabolcs**, Nagytarcsa, Dózsa Gy. u. 13. 2142
• C64/II. + 1541/II. + magnó + 2 joy + 180 disk + 15 kazetta + szakirodalom. Ár: 28.000,- Ft. Cím: **Schalk Tamás**, Tokod, Bóke út 32. 2531.
• Sürgősen eladó egy 1 éves C128/64, 1570/71-es drive, 100 lemez (tartóval), 2 joy, könyvek. Irányár: 28-33.000,- Ft. Alkudni lehet! Sőt!!! Írj! Telefonálj! Cím: **Balázs Tomás Ferenő**, Esztergom, Kaán u. 15/A. 2500. Tel.: (06-33) 12-498.
• Eladó: C64/II. + floppy 1541/II. + magnó + 2 db. mikro joy + 30 db. lemez + 8 db. kazetta + hangdigitalizáló + software + szakkönyvek. Mindössze: 23.000,- Ft. **Popp Norbert**, Miskolc, Kulich Gyula út 4. 4/1. 3529. Tel.: (06-46) 316-801.
• C64 + floppy + monitor + magnó + 100 lemez + 2 joystick + 2 cartridge + Reset + ténycorruza + hangdigitalizáló + szakirodalom eladó! Ár: kb. 30.000,- Ft. **Jancsina Gergely**, Budapest, IV. Tűz u. 6. IX/52. 1045. Tel.: 1895-906
• Eladó megkímült állapotban: C64/II. + 1541/II. drive + Junoszy TV + 120 db. tole lemez + magnó + Citizen 120D + 8db. programkazetta + RESET + 2 db. joystick + lemeztartók + Commodore Újságok. Csak egyben! Ár: 40.000,- Ft. **Czifra Zoltán**, Fegyvernek, Kiss János út 18/A. 5231
• Eladó: C128D + 1571 drive + magnó + joystick + könyvek + újságok + 140 lemez + 100-as Disc Box 27.999,- Ft-ért, valamint 1541/II. drive + 50 lemez + Disc Box 11.111,- Ft-ért. Szuper kedvezmény: mind az esek 37.999,- Ft, vagy Amigára csorélném! Cím: **Bigo Géza**, Gód, István utca 14. 2132
• Eladó: C64 + floppy + magnó + joystick (2 db.) + 2 db. Cartridge + 100 db. lemez + hangdigitalizáló + ténycorruza + monitor + reset + szakirodalom. Ár: kb. 30.000,- Ft. **Jancsina Gergely**, Budapest, IV. Tűz u. 6. IX/52. 1045. Tel.: 1895-906
• Eladó: C64/II. + magnó + cartridge (reset, fejbeállító, gyorsító stb.) + 3 db. joystick + 20 db. kazetta + könyvek (1001 sorozat, szakkönyvek). Árjénlatokat a következő címre kérlek: **Erdő Péter**, Kazincbarcika, Mórész Zs. lér 4. 1/3. 3700. Tel.: (06-48) 10-390
• **Delasertis** másolómodul még mindig megrendelhető. Ár: 530,- + postaköltség. **Tóth Attila**, Tapolca, Egy u. 66. 8300
• C64 minden extrával (monitor, drive, Action 5+, mouse, joy, 70 disk, proggyk) 40.000,- Ft-ra csorélnéd. Alku is szóba jöhet! My Addy: **PokoRACZKY Csaba**, Nyíregyháza-Sóstóhegy, Huba u. 11. 4481
• Eladó: C64/II. + 1541/II. + 1535-ös magnó + 2 joy + 180 disk + 15 kazetta + szakirodalom. Irányár: 25.000,- Ft. Cím: **Schalk Tamás**, Tokod, Bóke út 32. 2531
• Eladó egy új C64 + joystick + kazetták tole játékokkal 10.000,- Ft-ért. **László Balázs**, Budapest, Tel.: 1786-777/a mellé a BUFE-1 kóli kéri! Üzenet hagyható roggel.
• Eladó egy C64 + 1541/II. floppy (garanciális) + magnó + printer + 2 joy + 110 lemez tole játékokkal + 40 kazetta (3 gyári) + Super Gomos cartridge + szakkönyvek. **Horangozó Zsolt**, Békéscsaba, Bém u. 27/1. 5600

Amiga

Amiga programok hatalmas választékban! 3.5" és 5.25" lemezek kaphatók! **Ölkő István**, Budapest, V. Veres Pálné u. 9. 1053. Tel.: 137-3193.

• Amiga programok eladók, magyar nyelvű listát felbélyegzett borítékért listát küldök. **Lavrincsik András**, Budapest, IV. Bocskay út 21. 1043

Amiga programok nagy választékban eladók. Kérésre listát, és ársjénlatot küldök. **Lajos Róbert**, Szeged, Szilárdi sgt. 24/A. II/6. 6723. Tel.: (06-62) 328-199.

• Amiga programokat nagy választékból cserélek, eladók. **Farenczy György**, Telen.: Bp. 1381-822.

• Amiga és IBM-AT egyben! Eladó ATONCE-AT kártya, 84 MB Conner winchester Amiga és IBM programokkal: DOS 5.0, AMI, Word 5.5, DRGenius, Petrolis Dezső, Tel.: Bp. 276-7261 (do), 277-85-30 (du).

• Eladó Amiga 500-hoz beépíthető KICK-START-bővítő 2.0 + 86 MByte harddisk (csatlakozva) bodobozolva 48.000,- Ft-ért. Ezzel együtt az A500 gép (bootsector, 1 MByte RAM, VIDEO modulátor, IBM PWR tápegység) + 38.000,- Ft. DigView-kompatibilis VIDEO digitizor: 9.000,- Ft. Érdeklődni lehet: **Kovács**, (06-75) 17-829.

• Eladó A500 1 MB + monitor + joystick + modulátor + 100 lemez + lemeztartó. Cím: **Rácz Péter**, Budapest, Ilona u. 103. 1162. Tel.: 1835-987.

• Amiga 500 átkapcsolható V1.3/V2.0 Kickstarttal, 2.3 MB RAM-mal 38.000,- Ft. AT-Bus-os winchester vezérlő: 8.000,- Ft. Együtt csak: 45.000,- Ft. Érdeklődni lehet: **Kovács Ákos**, Budapest, XI. Irinyi J. u. 42. 315-ös szoba. Tel.: 1851-396. (vasárnap du. - csütörtök du.)

• Amiga 500 + 500 + programok 30,- Ft + lemez áron jó minőségben, garanciával kaphatók. **Évánál**. Listához szükséges: 1 db. lemez és 20 Ft-os választékyeg. vagy 80,- Ft. **Kopács Lajosné**, Budapest, III. Vízimolnár u. 2. X/95. 1031.

• Amiga 500 bővítővel, modulátorral, külső drive-val, programokkal, joystickokkal eladó (Ha kell, elviheted az összes 576 KByte-t is). Tel.: 1359-056. **Bartho Tamás**, Budapest, Muraközi út 3/A. 1025

• Amiga programok eladók! 15,- Ft/lemez. Listához, tájékoztatóhoz szükséges lemez és bélyeg! Ugyanitt eladó AMIGA 500 bővítővel. **Bogár József Zsolt**, Budapest, XVIII. Széchenyi utca 28. 1183

Originális, garanciális AMIGA 600 eladó 34.000,- Ft-ért??? IGEN!!! Aki nem hiszi, járjon utána ezen a címen: **Halmel Bolond**, Sopron, Széchenyi tér 15. 9400.

• Amiga programokkal új SONY 3.5" lemezek eladók! Ugyanitt: 80 és 120 db-os diskbox! És egy Amiga 500... **Vadon Zoltán**, Budapest, XI. Törösvár u. 28. 1112. Tel.: 1669-539

• Amiga 500-as TV modullal olcsón eladó. Tel.: (06-94) 10-685.

• Amiga programok csaréja. Listát várunk és küldünk. Cím: **Bán Róbert**, Szombathely, Hadnagy u. 62/C. 9700

• Eladó egy Amiga 500-as + 512 KB-os bővítő + modulátor + 300 lemez programokkal + joystick + könyvek. Irányár: 38.000,- Ft. **Laczkó László**, Budapest, XVII. Bányász u. 34. 1171

• Amiga programok oladók, magyar nyelvű listát felbélyegzett borítékért és egy lemezért listát küldök. **Lavrincsik András**, Budapest, IV. Bocskay út 21. 1043

• Eladó: Amiga 500 + 512 KByte bővítő + 1084S (színes, sztarád) monitor + joy + 40 lemez (külön-külön is). **Cserhalmi Miklós**, Budapest, II. Káleti Károly u. 43. 1024. Tel.: 1356-388.

• Sürgősen eladó egy hónapos Amiga 500 + modulátor 37.000,- Ft-ért. Tel.: Bp. 1487-144 (19 óra után)

Eladó künő állapotban: Amiga 500 + japán 512 KByte-os, óras memóriabővítő + TV modulátor + infravörös joystick + 2 mikrokapcsolós joystick + 120 3M-es IBM lemez AMIGA programokkal + C64 lemezek + 3.5"-os, 5.25"-os lemeztartók + pervédő + szakirodalom. Aki legalább 2 dolgot vásárol, annak argegmenty adok. Ugyanitt eladó egy FA-VORIT versenybringa. **Mór Csaba**, Esztergom, Víztorony u. 15. 2500 Tel.: (06-33) 12-834.

• 1084S monitor eladó 18.000,- Ft-ért. Alig használt. Amiga 1200-es programokat cserélek. Cím: **Némoll Ferenc**, Budapest, XVIII. Nagyenyed út 8/A. 1182

• Eladó: Amiga 500-as + 512K óras bővítő + modulátor + egér + 50 lemez + könyvek: 38.000,- Ft-ért. Érdeklődni: **Bánhalmi Péter**, Miskolc, Tízeshonvéd 18. X/3. Tel.: (06-46) 358-397, vagy 349-210.

12"-es színes monitor eladó Amigához 11.900,- Ft-ért. **Nagy Norbert**, Budapest, X. Hungária krt. 5-7. 4.ép. 1.lh. X/5. Tel.: (hétvégén) (06-37) 16-261

• Eladó: Amiga 500-as sok tartozékkal: 60.000,- Ft-ért. Érdeklődni: **Garay Róbert**, Kisbér, Rákóczi u. 10. 2870. Tel.: (06-34) 54-312.

• Eladó: '92-ben vásárolt ATONCE+ 16 MHz-es PC emulátor kártya (AT 286) 512 KByte memóriával. Irányár: 30.000,- Ft. **Török László**, Szeged, Bóke u. 2/A. Tel.: (06-62) 310-995 (osté)

• Eladó Amiga 500-as (V1.3) + TV modulátor + 5 MB-os bővítő + 110 lemez tole jobbnál jobb programokkal + joystick. Ár: 40.000,- Ft. **Falár: Színes TV (kifogástalan) 5 ózor Ft. Cím: Ömbödi Gábor**, Nagykani-ze, Rozgonyi út 27. 8800

• Amiga 500 + bővítő, modulátor, joy, csomó lemez, szakkönyv, diskbox, mouse pad eladó. A lemezek külön is! (Tök új, mind Sony) Rendelje meg most! **Vadon Zoltán**, Budapest, XI. Törösvár u. 28. 1112. Tel.: 1669-539.

• Eladó: Amiga 500 + memóriabővítő (óras) + RF modulátor + 2 joy + egér + 110 lemez. Cím: **Horváth József**, Budapest, IV. EWrdósr u. 9. I/7. 1046. Tel.: 1602-931

• A Zymosis Soft togujabb képes katalógusa 30,- Ft-os belyeg ellánában megrendelhető Amigárs. Olcsó árak, kedvezmények, s togujabb sikerprogramok. Cím: **Zymosis-Soft**, Várócs, Asztalos János, u. 8/B. 2621

Eladó: Amiga 1200, benne egy 120 MB 3.5" CONER Winchester. Mindketlőre 1 év gyári garancia van. Hozzá még 100 db. lemez programokkal. Ár összesen: 101.000,- (ÁFA-val együtt). **Egyed Attila**, Kleinsóci túrlősház, Kőspallag, 2625

• Akartok egy szuper gépat és egy halom jobbnál jobb programot? Itt az alkalom! Amiga 500 1 MB-ra bővítve, PHILIPS 8833/II-es színes sztereo monitor, joy, egér, szakkönyvek, 270 (!) lemez tola a legfrissebb stuffokkal (pi. Chaos Engine), mindezt csupán 65.000,- Ft-ért! Telefonon, vagy személyesen. Nagykánlsán is lehet érdeklődni a Gyermokkönyvtárban (Tel.: 12-180) **Hivakovics Zoltán**, Nagyrécsa, Zrínyi út 10. 8756

• Ilyen minél: Mégis igaz: Amiga 500, 1084S monitor, memóriabővítő, 250 lemez, egér, joystick, szakirodalom mindössze 64.999,- Ft-ért! Érdeklődni délután: 1537-707 telefonszámon, vagy a **Coontos Péter**, Budaörs, Napsugár szny. 2. N/26. 2040 elmen.

• Amiga programok eladók 15,- Ft/lemez, 5.25"-re is! Listához, tájékoztatóhoz lemez és bélyeg szükséges! **Bogár József Zolt**, Budapest, XVIII. Széchenyi utca 28. 1183

Új Amiga 500 1.3, új grafikus processzorral (ECS) + színes monitor 44.900,- Ft. **Negy Norbert**, Budapest, X. Hungária krt. 5-7. 4.ép. 1.lh. X/5. Tel.: (hétvégén) (06-37) 16-281

• Játék- és felhasználói, valamint demo programok megrendelhető! Bélyeggel alátett válaszborítékért listát küldök (vázlatlan csomagolás!) (AMIOA) **FRIENO TWO CREW**, 1399 Budapest, Ft.: 701/55.

• Színes Amiga programok olcsón, hatalmas választékból (12,- Ft/lemez)! Válaszborítékért részletes listát, és tájékoztatót küldök. Cím: **Petrovics Mihály**, Nyíregyháza, Kalevala st. 9. 4400

Eladó: A500 memóriabővítővel, 3.5" külső drive, kb. 300 lemez, 2 joy, mono monitor (Philips), 80 db-os diszbox, RF modulátor, egyben 50.000,- Ft-ért. Érdeklődni: 17h után — **Csizmész Csaba**, Budapest, X. Határ út 22. 4/10. 1106

PC

VOA monitor eladó 18.000,- Ft-ért. **Nagy Norbert**, Budapest, X. Hungária krt. 5-7. 4.ép. 1.lh. X/5. Tel.: (hétvégén) (06-37) 16-261

• PC programcsere. Keresem: Monkey Island I-II. (VGA). Címem: **Szeles Áron**, Győr, Hédenvári út 39/B. 9026

• IBM PC programok cseréje. Listát várunk és küldünk. Cím: **Hajmási Zoltán**, Szombathely, Hednag u. 62/C. 9700

IBM programok széles választékban kaphatók! **Ókó István**, Budapest, V. Veres Pálné u. 9. 1053. Tel.: 137-3193

• IBM programokat nagy választékból cserélek, eladók. **Ferenczy György**, Tatabánya, Bp. 1381-822.

• IBM AT programok hatalmas választékban, olcsón eladók! **Marosvári Zolt**, Budapest, XII. Határ út 51. 1122

• PC/AT programok cserélek, **Székely Gyula**, Debrecen, Ft.: 2649. 4002

VGA monitor eladó 18.000,- Ft-ért. **Nagy Norbert**, Budapest, X. Hungária krt. 5-7. 4.ép. 1.lh. X/5. Tel.: (hétvégén) (06-37) 16-261

• Helló PC Guys! Keresem: 3D Construction Kit 2.0, Wolfenstein 3D, Out Run (VGA). Adok: Larry 5, S.O.T.M.I. 2, CorelDraw, Word 5.5 stb. Sürgős! **Forgács Viktor** (Cool'or), Eger, Veres Péter út 7. 3300

• IBM PC-s programok INGYEN!! VB-t küldj! Pl.: Eco Quest 2, Putt-Putt, Freddy stb. Új magyar és külföldi demók is!! **Máthé Ákos**, Kecskemét, Görgey Árpád u. 7. 6000. Tel.: (06-76) 492-351

• IBM PC-hez hengkártyák eladók, már 2.000,- Ft-tól. Felbőlygőzt választékért teljes felvilágosítás. Cím: **Dr. Tóth László**, Budakalász, Széchenyi 70. 2011, vagy **Tóth Attila**, Bp. Tel.: 1897-279.

• A legújabb, legjobb IBM programok óriási választékban eladók. **STEVE SOFT**, Budapest, XX. Mártírok útja 151. 1202

PRG-SWAP PC-N Egy formázott lemez + preparált B2-es VB-illatdics. Jel Küldhetnél egy listát is! Cím: **St.Stoff**, Százhalombatta, Csokonai út 23. 2440

• 486/33 MHz, 128 KB cache, 0 RAM aleplep 35.000,- Ft-ért eladó. Tel.: 277-1946, 18 h-tól. **Jekellussy Tibor**, Budapest.

Eladó: 386 DX40 + 8MB RAM + 128 KB cache + 120 MB HDD + 387 DX 40 + 1 MB VGA kártya + 14"-os SVGA monitor + 1.2 MB 5.25"-os floppy drive + egér + "Sound Master" hangkártya + programok + garancia — 125.000,- Ft-ért. Aleplep: 387DX40 25.000,- Ft-ért külön is eladók! **Nagy Norbert**, Budapest, X. Hungária krt. 5-7. 4.ép. 1.lh. X/5. Tel.: (hétvégén) (06-37) 16-261

• PC/AT programcsere. Profiknek/kezdőknek egyaránt válaszlok. Elsősorban demók, Intrók, MSX, OFX, diskmag-ek érdekelnek. Cím: **Bimbó Ákos**, Dunaújváros, Fáy András út 10. 1/4. 2400

• Sürgősen eladó egy gerencelős IBM PC 1MB RAM 286/16 MHz, 40 MB Winchester (80 MB-ra bővíthető), VGA monokrom monitor, 5.25" és 3.5" floppy drive. Érdeklődni: **Kele Tibor**, Jászberény, Bzéchényi 21. 2746 levélben vagy személyesen, illetve telefonon a (06-53) 10-988 számon.

• AT-re színes programok eladók, csak 30,- Ft/HDI!! Csere is elképzelhető (VGA). **Tóth Róbert**, Pécsvárad, Várkert köz 2. 7720

A legújabb, legjobb IBM programok óriási választékban eladók. **STEVE SOFT**, Budapest, XX. Mártírok útja 151. 1202

• Programcsere PC-n! Persze listát kérek és küldök. Akció: Adsz egy PC-s joystick-ot (nem analógot), kapsz egy klávesz egert garanciával! **I. Wilhelm Tibor**, Gyónk, Ady E.u. 13. 7064

• Schnelder AT 386, 2MB RAM, 44 MB-os Winchester, 1.44"-os floppy drive, 512 KB-os VGA kártya, Mini-torony ház eladó. Ár 60.000,- Ft **Máthé Ákos**, Kecskemét, Görgey Árpád u. 7. 6000. Tel.: (06-76) 492-351

Plusi és társai

• Keresek +4-hez magnót! Ezért bármir tudnék adni, Ft.: programok, pénz, szakirodalom. Sürgős!! Ha segítesz, nem lesz gondod a programellárással. **Forgács Viktor** (Cool'or), Eger, Veres Péter út 7. 3300

• Programcsere és eladás! Válaszborítékért listát **Verge Betéza**, Kapuvár, Földvári u. 5. 9330

• Plus/4, C16-os színes programok olcsón eladók '81/'82-es Hatalmas választék. Lemezen, kazettán Minőség, megbízhatóság. Válaszborítékért küldök listát! **Tisóczki Tamás**, Kiskunfélegyháza, Szent Imre herceg út 35. 6100

• Ha C+4-es program kell, akkor SU-VI SOFT! Bennünk nem csalódsz! Cím: **Vida István**, Pécs, Szilágyi O.u. 10. 7623. Tel.: (06-72) 23-113

• Plus/4-es, C16-os legújabb programok legolcsóbban lemezen, kazettán. Programválasztékomban 2000 db. Íratok! **Bende Ferenc**, Pécs, Attila u. 5/B. 8500

• Eladó egy Commodore Plus/4 számítógép magnóval, 2 mikrokapcsolós joystickkal, programokkal, szakkönyvekkel. Irányár: 10.000,- Ft. Meggyezünk! Cím: **Odr Zolt**, Debrecen, Hegyi Mihályné 20. 4030. Tel.: (06-52) 43-429.

• Igen! Itt van az egyetlen kalandjáték-szerkesztő Plusire! **ADVENTURE BUILDING SYSTEM**, lemezzel együtt 250,- Ft + postaköltség. Rendeld meg! **Rajnai Álmós/RACHY of Methabolix**, Keszthely, Bercsényi M.u. 46. 8360

Ha Plus/4-et szeretnél magnóval, számtalan programmal, 2 joystickkal, könyvekkel, 9.999,- Ft-ért, ekkor eressz meg egy hívást az 1870-328-as telefonszáma (üznetrögzítő). **Rádi Gábor**, Budapest, III. Kaszásdűlő u. 9. 1033

• Eladó egy Commodore C+4 számítógép, floppy-val, magnóval, két joystickkal, játékokkal, lemezekkel, szakirodalommal. Irányár: 18.000,- Ft. Érdeklődjön este fel: Budapest, 164-9811 (**Szegedy**)

• Plus/4 programcsere lemezen, esetleg kazettán! Csereleap! pár száz program. Listát kérek és küldök! Minden levélre válaszlok. Lemezt, kazettát el nem nyelekl! **Papencz Norbert**, Pérismerő, Árpád u. 5. 2028

• Plus/4, C16-os színvonalas programok olcsón eladók. '92-es és '93-as. Hatalmas választék. Lemezen, kazettán. Minőség, megbízhatóság. Válaszborítékért küldök listát. **Tisóczki Tamás**, Kiskunfélegyháza, Szent Imre herceg u. 35. 8100

• Használt C+4 eladó, hozzá magnó, kb. 350 program, szakkönyvek, játékleírások. Irányár: 10.000,- Ft. **Bándi Gergely**, Budapest, XVII. Öyöngyút út 51. 1172. Tel.: 271-2440

Egyéb

• ZX Spectrum eladó. **Székely Gyula**, Debrecen, Ft.: 2649. 4002

HOL VANNAK A RÉGI JÓ
C64-ES KLUBOK...? I
ITTI
A
MONITOR
HUNGARIAN COMPUTER FANS CLUB
A LEGJOBB! VÁRJUK A TE
JELENTKEZÉSEDET IS, KÉRÉSRE
INFOT KÜLDÜNK
SANYOSOFT
5111 JÁSZFŐSZENTGYÖRGY,
FŐ U. 38.

• Eladó: Videoton TVC 64K, 720K-s floppy drive, VT-DOS cartridge (CP/M 2.2), lemezek, könyvek. Egyben: 18.000,- Ft, esetleg külön is! **Óelmedy Árpád**, Magyaróvár, Kossuth L.u. 36. 7396.

A MŰ: AD & D megszűlt!
Egy új levelezős játék indul, ha
Te is úgy skarod!
A címe: A kettészakadt világ.
Ha érdekel, írd:
DRAGONS CLUB
3534 Miskolc, Árpád u. 14. F/1.
A megcímzett, felbőlygőzt
válaszborítékot se felejtse el!

• Sok pénzhez szeretnél jutni? Küldj egy választórítékot! Ez nem kamut! **Máthé Ákos**, Kecskemét, Görgey Árpád u. 7. 6000. Tel.: (06-76) 492-351

• Szeretnél sok pénzhez jutni? Írd, s küldj egy felbőlygőzt választórítékot. Ha Amigád van, küldj egy 3.5"-os lemezt is! **Lavricskai András**, Budapest, IV. Bocskay út 21. 1043

• Mikrokapcsolós joystickokba rugót nálam 50,- Ft-ért rendelhetsz! **Fodor Valentin**, Tata, Veres Péter u. 34. 2890. Tel.: (06-34) 80-843

• A Zymosis Soft legújabb képes katalógusa 30,- Ft-os bélyeg ellenében megrendelhető Amigára. Olcsó árak, kedvezmények, a legújabb alkerprogramok. Cím: **Zymosis-Soft**, Verőce, Asztalos János, u. 8/B. 2621

AMIGA-NET klubhálózat Indul!
Bővebb Info 2 oldalattól előrébb

Hangkártya csata avagy a háború mégis folytatódik?!

CoVboy: Miután én a magam részéről lezártam történetem az ügyet, attól függetlenül mégis felháborodott válaszlejtések sora laple mag a postámat a Hangkártya témát illetően. Egy jól áztuált mozdulattal kirúgtam a témát a postámból, a Tíz-telt háborúzókat rontják csak a levegőt ott, ahol akarják, illetve ott, ahol 1.75 helyet azorit nakik...

1.75: Mi le engedünk a nyomásnak, mert úgy érezzük helyére kell tenni a dolgokat, másrésztől ezt a technikai információkat az aratnánk rendezésébe is tenni 1-2 oldal erejéig, miután úgy látjuk, hogy ez érdeklődés az ilyen és hasonló témák iránt.

T.mindenkil

A CoV 29/30-beli hangkártya-cikk totál kiborított. Akkor nem akartam válaszolni, mert mint azután kiderült, nálam az Adlib-rész felprogramozásába sokkal inkább beavatott személy (Tóth Henrik — továbbabban TH) válaszolt; de amit ezen válasza reagált Frank Tamás — továbbabban FT, azt már nem hagyhattam szó nélkül.

Magyegyzés: FT a jelenlegi hirdetésében a hatalmas zódságokat közöl. Pl. a CoV 32-beli:

'Adlib élsztereó hangkártya... 11 FM hang-csatorna, átvitel: 0-44.1 kHz, D/A átalakító, CD minőség, 4W csatormanként... SB 2.0: ugyanaz + mikrolon & vonalberne nat + 4 digi csatorna...'

Nos, ebből két dolog derül ki:

• Itt valaki nem tudja, mi a különbség a mintevételi frakt és a felső határfrekv. között...

• 4 digi csatorna... Hát ez még az Amigát is lenyomja... Nem is tudtam, hogy ilyen king a SB! (a prospektusa pedig csak 1-et ír...) So, itt az új king, az amígésök el-mehetnek a ***be a kacatukkal, mert itt a csodálatos, az utóéletetesen Sound Blaster 2.0, ami ezek szerint konterbe veri az Amigát... Bár igaz is lenne...

1. felvonás

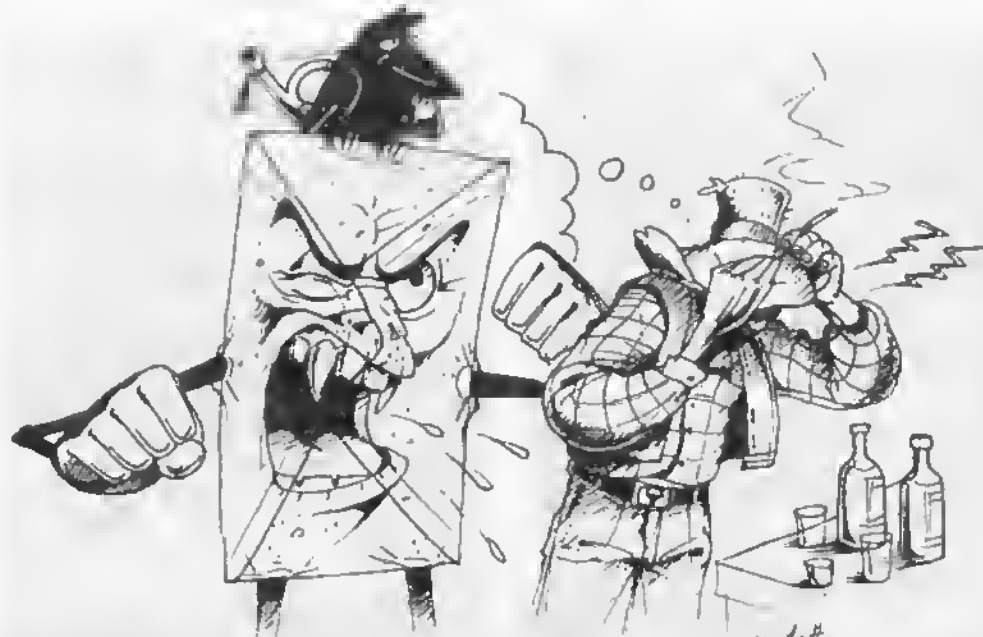
'Nem túl lényeges, de az első PC tényleg 1976-ban jelent meg, az volt a neve, hogy IBM Personal Model A1, azután jött a PCjr, az XT stb...'

Mikor is fejlesztette ki az Intel a 8086/8088 prociót? Ha digitális technikai tanulmányaimra visszaszámolok, a '70-es évek legvégén. Olyan későn dobták piacra, hogy még a Motorola 68000 is megelőzte! Szóval, ha az IBM valóban kiadott SZEMÉLYI számítógépet '76-ban, akkor az pl. 8080/8085-tel kellett hogy működjön. És ha már itt tartunk: akkor az IBM 360-as is nevezetelének PC-nek, amit már a '60-as évek végén gyártottak, és azért nevezhető annak, mert azal egy erős szabványt teremtettek. Szóval, ebben a dologban (rs) TH-nek van igaza. A PC-jt jóval a PC '81-es kiadása után dobták piacra, '83-'84 tévén, azt hiszem még a '83-as XT is megelőzte a kiadás dátumát illetően...

2. felvonás

'azt hiszem, ezek után borzalmas nagy téba, hogy 'tetszőleges szinuszhullám' helyett 'tetszőleges hullámtorma'-t írjam.'

Márpedig az! Akl valamit is konyit magának a hangnak a milyenségéhez, az sommi ilyesmit nem mond, hacsak nem üzleti érdekből teszi! A tetszőleges szinuszhullám akár C64-en is előállítható (hisz csak az amplitúdója és a frekvencia a két szabad paraméter), viszont a tetszőleges HULLÁMFORMA előállítása már nem egyszerű feladat. Akl VALAHA is foglalkozott zenétessel, az tudhatja, micsoda óriási különbség van... Ha egy szinuszhullám frekvenciát, amplitúdóját változtatod, és az impulzuszerű hangkladás ADSR-jét is buherálgatod, alig tudsz valamit hangszerszerű dolgot emulálni!



ni; viszont ha ugyanezt tetszőlegesen meg-edható hullámtormával teszed, akkor már nagy esélyed van a jó hangzásra. Ezen alapul az egész Amiga-hangkladás, a MOD-ek stbl. Hogy valójában milyen az Adlib felprogramozhatósága, erre Shadow/GSH-t idézem: 'Az Adlibben csak négyféle hullámtorma van: sine, halfsine, absolute sine, pulse sine; azokat nem lehet annyira alkü-löntani, mint C64-en, de pl. itt a fázis-nusz hasonlít a háromszög; kettő oszth sorosan vagy párhuzamosan bakóthatunk, mint C64-en, és azakkal keverhetjük a hangot; valamint tarmázatosan az ADSR-le-hatóságok, mint C64-en, valamint a 64 fokozatú hangrő. Tehát azó sine tetszőle-ges hullámtormáról.'

3. felvonás

'Az Adlib leírás technikai adatai között szó szarint ez olvasható: 'D/A converter: YM 3014 16 bits DAC', ami legrosszabb angol tudásom szerint is digi konverziót jelent [...]'

Jobb ha tisztázzuk: FT Adlib DA-ról írt valamikor (pl. 32-es CoV-hirdetés). Nos, ez a D/A lehetőség valóban él, de mivel az Adlib hangereje 54 fokozatban szabályozható, jó esetben is csak 6 bites lehet. Ez a digi 'le-hetőség' egyébként kb. ugyanazzal a mód-szarrel működik, mint C64-en (ahol 4 bites digi játszhatunk le), így a DMA sem támog-tja, és egyértelműen sokkal rosszabb, mint a 8 bites, DMA-t is igényelni képes Sound Blaster.

Mellesleg ezen 6 bites felbontás CD minőségnek nevezése... amikor 8 biten, sztereó-ban, 22 kHz-en (ul. a Blaster Pro 22 kHz-t tud csak digitál sztereóban) CD-ről digizett hangok is állott zajasak... Ha ez mond valakinek valamit, 8 bites felbontás-nál az előrelátó jel-zaj viszony alig van 40 dB fölött... Ezt még egy átlagdeck 46-47 dB-es jel-zaj viszonya is lenyomja; akár egy nagyságrenddel is csendesebb lehet egy normál kazettás deck! És emellett még jön az Adlib/SB digi zaja (az a megas serce-gés), ami legalább még 3-4 dB-t csökkent ezen, méghe ezen utóbbi digi zaj spektru-ma nem szűlt, hanem jó közelítéssel diszkrét frekvenciák áll! En hallottam SB-Pro-n 22k/sztereó/8bkt digi játszan... Mint egy zajos, torz kazettás magnó! És a 6 bit még ennél is rosszabb (nemcsak azért, mert nincs DMA, tehát amíg megy a digi, a gép áll, ha nincs legalább 386DX-es gépünk) Adlibon... Kb. az AM adások hangminőség-géhez hasonlítható...

Féltreátns ne essék; én NEM a beépített hangszerek megszólalásának minőségét ki-fogásolom, mert azok tényleg kitűnőek (len-nének, ha nem volna az a sercegő digi zaj), azokról el tudom képzelni, hogy egy 16 bites DAC-on át adja ki a kártya. De ez a hang NEM DIGI! A DIGI az, amit az ember benyom a magnójáról-CD-jéről a kútyúbe, az letárolja, majd visszahallgatható, modul-

le szerkeszthető stb...! Nem tudom, hallot-tál-e már SB-n modulokat vagy játékok alatt digi szóint! Ugye milyen csodnivatók, még az emigás hanghoz is képest is, pedig azon a hardverlehetőségek ellenére is álta-lában csak 8 bitesek a playerok! (Lehet hogy ebben csak a normál SB a hibás, mindenestre veszett zajas a digi, borzal-masan sávhatárolt, azokról a kellemes dur-zanásokról nem is beszélve, amit a digi csatorna bekapcsolása kelt. Mellesleg erről már a Computer Panoráma is írt!) Hát még a beépített hangszerek-mintákhoz képest... Teljesen más a kötéle hang lejátszásának programozástechnikája! A beépített hangszereket egyébként kitűnően magya-rázta el TH, ezzel többet nem foglalkozom; csak ome zeverő FOGALOMKEVERES magmagyarázása érdekében vettem fel. Egyébként: FT 16 bitet ír az Adlib esetén a fenti gondolatában. Nos, ha pl. FT SB16-on digizik CD-ről, 16 biten, 44k-n, monóban, és azt visszajátssza Adlib-on úgy, hogy az előbb tárgyalt megcsfrakijú, diszkrét zajtól eltekintve totál zaj-és torzításmentes lesz a hang, akkor én ország-világ előtt LELAME-REZEM MAGAM...

4. felvonás

'legyetek a kedvemért egy próbát! Vagyél egy TDK SA-X audiókazettát..., tedd be az ana-lóg HI-FI deck-edbe, és kezd el felvenni [...]. Ha Te ezek után alaprajz nélkül vissza tudod játszani, úgy hogy a hang hangja is teljesen tisztán legyen (remegés nélkül), ak-kor Te nyertél!'

A kazettás hangminőséget már az előbb el-Intóztam. MINT MONDTAM, NEM A BÉEP-ITETT HANGSZEREK MINŐSÉGET KELL NÉZNI, HANEM A SAJÁT MAGUNK ÁLTAL SZABADON DIGIZHETŐ MINŐSÉGET! Hisz-an TH is főleg ennek a beépített hang-szerekkel való keverése miatt írt! Nem arról írt, hogy a beépített hangszereket pl. csak 2 biten játsza vissza (nagy humor is lenne! Azokat valószínű, hogy valóban 16 biten tá-rolja, és azzal is nyomja ki), hanem pl. ar-ról, hogy az SB1.0-ban VAN digi in/out; az Adlib-ben nincs, csak C-64-módon stb... Egyértelműen sokkal jobb egy jól beállított, norm nyévegő Compact Cassette-deck hang-minőség, mint akár egy (8 bites!) SB Pro-é! Hiszen a zajban egyszerűen mellbevágó a különbség!

5. felvonás

'A SoundBlaster 1.0 életében nem rendel-kezik ADC-DAC csatornával jobban, ha főlem tudod [...], egyébként álltal Te egyáltalán SB 1.0-át? Akkor, mint egy átlagos szap-pan, ha erre nekem rámeget a +11 csatorna és az ADC DAC, akkor kár volt egyáltalán ki-tesztelni a sztereó kártyákat nemde?'

A SB 1.0-n igenis hogy van AD/DA! Ha va-laki nem hiszi, menjen el Jones/TSI-hez, neki ilyen van, akármit ledigizik neki! 112

KHz-en, mivel az SB 1.0 csak annyit tudott. Ezen lehetőséget a doboz és a dokija külön ki is hangsúlyozza! Tehát van a kártyán hangbemenet! Egyébként nagyon toszott az a szöveg, hogy 'ha erre neked...'. Jujj... Ez látszik... A '89-es technológiával valószínű már egy nyoleadekkota kártyára let tudták volna ezt rakni, még kvadróban is! Nézzük csak meg a '84-es fejlesztésű Amigát, ahol EGY fél chip lefelé mindenért! Raksz mellé még egy 2 x 2 cm-nel nem nagyobb véglok-IC-t, ami illesztől pl. joy-hoz, mic-előerőskét (pl. 747-es), védelmet, ROM-ot a hangszereknek, volám csacizzenegenerátort, okkoi is effér ekár egy cigidoboz-méretű helyen! Ja, e 'szoppannek' milyen szélességet tulajdonítsunk?

És hogy miért fejlesztették ki azt a holom (1-2-3-4) SBPro-t? Valahogy piacra kellett maradnia a Creative Labs-nak... Persza, a modellek időközben fejlődtek (pl. hetérték, true sztereó), de a 8 bites csúcs hangminőség meg meredt...

'Az átlalad kihaltak volt 'CMS' (ami helyesen C/MS) chipsetet meg barnikork elküldi nekud a Creative Technology, az SB-k gyártója. Egy kicsit furcsa a logikád: vajon miért építették volna le azt a plusz szintű 12. változatban csak 11 csatornát, és egyáltalán hogyan lehet kihaltak tekinteni olyan IC-keket, amelyeknek az aljátát a mai napig megtekinthetjük minden kártyán, beleértve a NO-NAME másolatokat is. [...]'

Azt mondd meg: ugyan kinak kell a C/MS chipkészlet? Félreértesek eikerülése vögött: ha egy ilyen boraksz az SB-re, az még a jótételek 98%-ában ugyanolyan monó lesz, mint addig! Azon 2%-nyi, régebbi játékok (pl. a Siorio-k) miatt, emi támogatja a GAME BLASTER-t (ezt emulálja a C/MSII), és tényleg kihasználja ezt a sztereót, meg egyszerűen nem érdemes venni 2-3 rongyért egy ilyen készletet. És mondd meg, melyik újabb játékok támogatja a Game Blastert? Hisz a SELECTRADE máj '91-ben azt hiszem 3+ éféért áruha ki a GAME BLASTER kártyát, mert a kutyának se kellett! A norman másolatoktól illetően: a Thunderboard-ba pl. nem rakható be...

6. felvonás
Na ez volt az a rész, ahol jól láthatóan a le-

válíronnak fogalma sem volt a dolgok mögött. 'A SB 2.0 csak a szállított szoftverrel nem képes 44 KHz-en felvenni, megtelelt szoftverrel alkalmas rá, a közikönyvből Te is elővashatod...'

Egy: a házi használatra tervezett, így 'annyira' nem drága DAT már '84-ben tudott 48 KHz-es mintavétellel is felvenni, möghozza 16 biten...

Egyébként mit jelent az, hogy 'lejátszási tulajdonság'? Meg kell nevezni a doigot, elso szakmailag nem hozzáértőnek néznek!

Aki máj veleho is tanult e DA-AD átalakításokról valamit, annak tudnie kell, hogy e digi lejátszóso gyakorlatilag bármekkora határfrekvenciáig történhet, ha a központi precíz teljesítménye elég nagy, és mondjuk e buszrendszer sem olyan csapnivaló, mint az ISA. Ennek ellenére 60-70 KHz szerintem simán kihozható még Local Bus nélkül is egy SB-ből, lejátszáskor; printerporton mag ekár 100 KHz... Az én 386/33-on pl. 40KHz-ig let tud menni printerportos lejátszásnál, ki lehet számolni, akkor 486-on mi van.

A felvételnél viszont teljesen más a helyzet. Mi mérés technológiából tanultunk az AD-k sebességéről, bonyolultságáról stb... Tudni kell, a leggyorsabb és leggyorsabb komparátoros kiépítés 8 bites felbontásnál 256 db. komparátort igényel, ami különböző trükkökkel min. 64 komparátorra szorítható le. Ennek, mint látszik, e jó baja e komparátorok nagy száma, azok teljesítménydisszipációja stb... Ezért terjedtek el a soros, nagyjelű-DA/AD/kisjelű-DA módszerek, (pl. Two-Step Subranging ADC vagy e Successive Approximates ADC-telát azok visszacsatolásos, kézbülső jelátalakítós módszerek, ahol pl. ugyanazt a lokozatot használják a legelső nagyjelű komparálásra, mim e kóv., 1 dekádval pontosabb felbontásra s.i.l., így több dekádot is átfoghatunk egyetlen akár 3-4 bitet besoroló komparátorral, persze borzasztó idővesztéssel, amikkel mér sokkal egyszerűbb ekár 10-12 biten is digitálni, de ezen minimálisan hőrmes átalakítások miatt e jelfeldolgozási idő nagyon megnő, az egész visszacsatolásos folyamat előtt ut, azonos jelet kell a bemeneten tartani, nehogy feldolgozás közben az input megváltozzon, így, míg a simo komparátoros felbontásnál 10-100 ns az átlag késleltetés idő, addig az

ilyen, bonyolultabb esetekben e többszörös negyságrandul! Ezen időértékekből visszaszámolható az 1 sec elatti mintavételek max. száma — és ez pont e mintavételi freki.

Nos, e digitális határfrekvija (ergo gyorsasága) ezért limitált.

SB 2.0-val NEM LEHET 15 KHz FELETT DIGIZNI!! Egyedül a Thunderboard tud 22 KHz-es mintavételt! Vajon ha tudna 44k-val digitálni, ekkor hogy lehet, hogy az általalet TH irányában omilitert BLASTER MASTER legújabb verziói sem képesek jól digitálni az én SB 2.0-mon 15k felett! A 4.75-ös verzióban pl. 23k-s felső határt ír ki a program, de ha ezzel digitálunk, lejátszáskor furcsa dolgok történnek: kissé begyorsulva halljuk vissza a letvett dolgokat...

Es ha tényleg tudna, ekkor hogy lehet, hogy az SB 2.0 dobozára NEM az van írva, hogy 'Optional 44kHz record sampling rate with additional software' vagy valamit hasonlót??? Sajnos, ezek után ezt a gondolatot is üzleti jellegű reklámnak kell botudnom! Hisz nem lehetne ekkor olyan hütye a Creative Labs, hogy ne 44 KHz-esként hirdesse a kártyáját!

Hogy miért nem ozonos a letvételi és lejátszási határfrekvija? Mégiscsak jobban mutat a dobozon egy 44 KHz, mint egy 15 KHz!! Mellesleg tuzetesen átolvestam e SB 2.0 közikönyvét, és sehol sem találtam utolást a 44.1k-s felvételre. Valószínű megátvesztéssel! Téged az, hogy az A-3-as oldalon a Sound Capabilities cím és a 1 Digitized Voice Channel alcím alatt a következő mondat szerepel: Programmable variable sampling rate 4kHz to 44.1kHz. Az nem szerepel mellette, hogy csak lejátszásnál. De ha lapozol egyet, a Voice Input Capability! 8 bit A-D Conversion of Sound Signal címszó alatt e következők állnak: Variable sampling rate: 4kHz to 15 kHz...

Nem akarlak megbántani, de aki lezsol olyanokat, akik nálánál lényegesen jobban hozzáértőek, és olyanokat mondóruk, hogy 'a fickó tök bunkó módon nekem rohant', az ne csodálkozzon, ha ez orodetileg az egészen csak röhögő, passzív alakok is bokepcatálnak e témába! DADA/TSI

Thx goes to e kézirat felülvizsgálatáért, o kritikáért, segítségért: Shadow/GSH, Tri/TDM, Giraffe/TDM, GAIN, TSC/TSI!

Na ez szép! Klebrudalom ezt a nyavalyát ide magam elő, 1.75 meg kajánul kuncog, hogy sokat nem nyorlom vele, mert így meg szűkösebb hely maradt a nélkülözhetetlen havi orvosóra. Ezért most úgy döntöttem, nem is szapulom tovább a azót, vágjunk is bele, mert mindjárt itt a CoV végel Annyit előljáróban, hogy úgy látom egyre inkább az ogászágotek rovására megy a CoV olvasása, ha ez így megy tovább, a 700 azoi munkanálkül mellett lesz vagy 2 millió betegálmányú is.

A CoV káros az egészségre

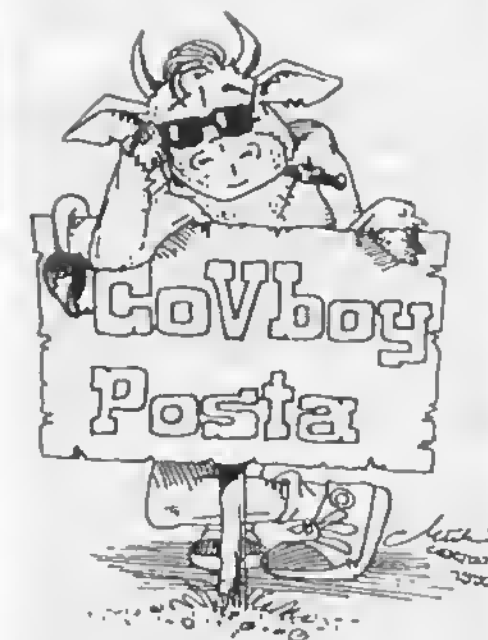
Hi CoVboy!

Örömmel közölhetem, hogy megvásárltam az első olyan újságot, ami érdekel (Nocsak, osotleg bovatnál, hogy melyik az? CoVboy). Valószínű, hogy gyakran írok még levelet nektek, mert agys sok rdóm van rá (Nyugodtan, 1 év után végre kiírtottem a dobozomat — CoVboy). Amióta elolvastam a Com. Újság első oldalán, de inkább leírom a történetet (Mondál Jó helyre írtál? — CoVboy). Péntek du. megyek haza az iskolából. Zsebre van téve a kezem, és azon gondolkodom, mikéte halálhímet szaljak ki az aznap „fásló” tanárnak (Nó) (Ja, ha még növésben van, akkor vagyát nokl cipót — CoVboy). Arra a döntésre jutottam, hogy életben először megveszem o CoV-ot (mivel nem jutott más az eszembe) (Dehogynom jutott, az előbb mintha más lapról beszéltél volna — CoVboy). Éppen egy érdekes írápírlatot olvastam, amikor figyelmes lettem egy lotóttébb kellemetlen tényezőre. Híz egy piros Renault 19-es volt Ugyanis elütött! Tehát innen a kórházból éppen elég időm van

nektek levelet írni. Azért fogtam levéllírásh, hogy tudjátok mennyire káros a lapotok (törött bírláb, 3 bordacsont, 2 kulcsosont + kisebb nagyobb zilzódások), hát ez van! Az orvosok elítítottak az újságtól, elvették. Indok: nem szarab sajnos nevetélni! A CoV bevérzte a tudómet. Eután meg rajtukaptam a dokikat, akik hangosan hahotázva a folyosón az újságotat olvasták. Egy közülük aztán meg is rendelte (Egy orvosnak mégiscsak az a dolga, hogy rendeljen, nemde? CoVboy), aztán még kető (a honoráriumról majd később írok). Ja, hamarosan hazamehetek, és szeretném, ha vizsgáztalásul küldenél néhány régebbi számot, de csak ha megy. Ja! És a hirdetésemet is tegyétek már másorra! Kösz a több betes pihenőt!

RIGÓ RÓBERT (Pondró), Kiskunmács

CoVboy: Az osom volt kétségos a számomra, hogy a CoV káros az egészségre, de hogy ennyire? Ez mindjárt világossá teszt előttem azt, hogy az előfizotók listájában márt van mindon másodík név előt egy bizonyos DR előtag. És a honorárium dolog volohogy nem illesz o számomra, tolen csak nom pénz áll a hához? Öröm



mol olvastam, hogy hamarosan hazamász, íme vizsgáztalásul egy régebbi számom, a hongjegyeket képzold hozzá. Egyébként azok a számok sem monnok maguktól, előbb meg kell komponálni őket. Szóval egy 1990-es szorzeményem réozieto, a címét már elfelejtettem;

„Elmentem Moazkvában egy orosz lénnyal, mert tegnap kikspott az orosz lányibányész.

Másnap juhtúrós TOFU-t szopogattam egy sráccal, a pecabolomon meg fennakadt egy kérész...”

Hogy ez mennyire vigasztal meg téged azt nem tudom, de azért jobbulást (magamnak is)!

Káros ez a CoV #2

Geszti&K.F. — CoV-vadon

Káros ez a kis CoV,

CoV-vadon, ridég nagyon,

és az őrulettel is határos,

az ahogyan ide-oda kerget

az unalom a lapokon.

A lemez elküldetlen, vagy pocsek minőség

és járték nélkül is nagy itt a hőség,

tiwalapuzak.....

cseppi post előtt betűhagyok,

mi meg a sarkuk jl. Plus/4,

s hial vannak a news-ok,

miközben kutyát nyúznak, s a lapozást is

csak megszokásból teszem,

nincs vita hát,

hagyom, hogy magóval ránison

egy olyan újság, amiben nincs hiúság!

K.F., Tatabánya

CoVboy: Ez aztán a rapper, csak meg ne induljon a RAP-per, már amennyiben Gesztli kollega esetleg CoV-ot is olvas két ellp között. Én mindenestre téged alyosabb esetnek tartalak, mint bordetörött barátunkat, bár ezt a vttét ezt hiszem csak egy márfog tudná eldönteni. Mellesleg hlába próbálkoztál, nem fogok mindenféle rímekkel RAP-olni a papír felé, mert vár a chip-et chsp-st.

Káros ez a CoV #3

Tisztelt Szerkesztőség!

Erre nálunk Zalalövön is van híre az Önök lapjának, bár beszerezni szinte lehetetlen, úgymond hallomásból ismerjük. Úgy tudjuk, Önök előszeretettel foglalkoznak a szarvasmarhakkal, mind tenyésztés, mind gazdasági felhasználás és szociológiai magatartás szempontjából. Lehet, hogy tévedünk, de azt rehesgetik, hogy lapjuk egyes számaiban már velünk (az MGTSZ-szel) is foglalkoztak.

Biztosíthatjuk Önöket — mint szakembereket és hírneves tenyésztőket — hogy szerény szivvelkezetünkben a szarvasmarhák — a jó ellátásnak és figyelmességüknek köszönhetően — igen jó tejhozamúak, a vágómarhák pedig első osztályú húst adnak. Ezzel csak azt szeretnénk, ha az Önök lapja által nagyobb híri kapna az, ami itt folyik — talán megérdemelten.

Szeretnénk továbbá kölcsönös információcsere-rét létrehozni a hazai, és idővel a külföldi tenyésztők között. Itt gondolok például olyan események tudósítására, mint pl. a hollandiai könnyűzenekonzert, ahol a zenekar egy több, mint kétszáz tagból álló csordának adott elő. Erre az ismeretcsere-re szintén az Önök újságját szemeltük ki, mint lebonyolító eszközt.

A tenyésztők idővel szervezethez, majd pártba is tömörülhetnek, de ezek még távlati terveink.

Továbbá megalapíthatnánk egy ellenálló csoportot is, ami az EK ellen lépne fel, ha az újból elrendelné országában a húsmárcsargót. Erre már nevünk is van, ez lenne a Magyar Szarvasmarhatenyésztők Akciócsoportja, a MaSzAk (Nekem az jobban tetszene, hogy Társulata, úgy a rövidítéaa lehetne: MaSzAT — CoVboy).

Tessenek a fenti javaslatokun elgondolkodni, ha érdekli az Urakat, keressenek fel minket!

Álljon utuljára itt egy kérdés. Mivel mi még az Önök lapját soha nem láttuk — de a hírekből következtetve biztos csudajó — szeretnénk rá előfizetni. Tehát kb. 30756 db. csekket legyennek szívesek küldeni (+ugyanennyi fizetőnyelv-előfizetést is), mert a falublró kotelezővé tette a település minden lakosa számára a folyóirat beszerzését. Előre is köszönjük. Reméljük, fogunk még egymásról hallani!

Derko Vendell, a Nyina Vasziljevna MGTSZ főnökára, Zalalövő.

U.n. Mellékeljük a TSZ elnök fényképét — tudják, hogy mire számítanak!

CoVboy: Hi Mr. Kócsaógi! Ha már ilyen (sz)lvatelos hangot ütöttél meg, Igezőn elutazhattál volna Zalalövőre, hogy legalább a leveledet ott add fel, miután a borítákon ott átkellenkedik s PÉCS felirat. A tanulmány egyébként nem sikerült rosszul, bár véleményem ezarint Téged is tanyésztetni kellene, ilyen marhából úgyis kevés van az országban. Leveled egyetlen árdekes részét s legvégére hagytad, előfizetési csekket viszont csak akkor tudok küldeni, ha magtrod a címadat is!

Úgy gondolom, ezekután jobb, ha a mel-lákehi ábra szerinti vágzem... — CoVboy



Műalkotáselemzés á'la CoV 28

Hi Krótyblyhó csuesu!

Mi, a pápai kőgazások Irnánk néked személyes szem-mélyed részére (Ödv. náktek, ott Róma mellett milyen állapotban vannak a gázcsövek? CoVboy). Momentán voloa egy kérdésünk, ami szerintünk mást is izgat „Ebben az időben alant” (Részlet volt a II. osztályos történelemkönyv egyik érnelmes mondatából) az mutoszkál beannunk, hogy mi a jó édes... .. jót jelenthet a CoV 28-ban megjelentetett rajz a két McChicken-nel. Már pályázatot is hirdettünk, de (bár egy halom ÉLJTE ZSENI(E) van ebben a skóla nevezetű iskolában), nem akadt olyan lény (még tanár sem), aki értelmes megoldást adott volna be (be-ce). Csak egy-két rajzotlányt kapunk, melyek arról ta-

núskodnak, hogy réged, mint leglőbb ba... (bocs, csuklítottunk — közös erővel —), tele-nel kéne lelepleznünk, de úgy, hogy ha nem adsz választ, az OKB-k (Önkéntes Kuzgáz Bikkák) álljanak készenlétben. Szóval, ha nem válaszolsz valamilyen útin (tőlünk az őrből is jöhet a válasz, bár szerintünk Te amúgy is onnan származol), két gond is adódhat: We dying for you, de ennek elősorban a lordítottja következhet be (Arány—>1:99). Várjuk váááá-laszod!

HORVÁTI LAJOS, Pápa

CoVboy: Miről is van szó? Ne várj egy kicsit, hoznom kell egy CoV 28-at... ..itt vagyok megint. Aha, hát az valóban nem semmi mű Műllar maestrótól. CoVboy bertyó most leereszkedik a gázcsók szellemi színvonalához, és megpróbálja megmegerázni a mű értékes vonását. Helyszin Pápa, valahol a Vajda P. ttp. melletti calkeferm kerítése mellett. A mű eredeti címe: KUKORI ÉS KOTKODA CSÖRE TÖLTVE. Külön kiemelném a etukker csőre és kukori csőre között létrejövő, egyre nagyobb mértékű feszültséget. A feszültséget az ELITE boys®™ kívánja oldani! BEKE felhívásával, Innen a MIR-ELITE szóösszetétel. A 3 tojás annak a kifejezése, hogy kotkedések gondolnak a jövőre is, ki tudja, kinek a csőre fog még holnap is csipegetni? A zászót tartó KUKORI (aki ezúttal áruházban kotkoda #2) láműh arcvonásai is kifejezik azt a feszültséget, amit a kép takar, ezen a takeráson persze segíthetünk, ha ktháptek a lapot, Larry Laffer mosolygó arca vet vágat a feszült helyzetnek. Hát ennyi a kép mály érzelmi gondolatvilága... A franc a pofádat, miért lépkedsz a CoV-ból a lapokat? Csak tessék-csak tessék, CoV 28-ra is tudunk még csekket küldeni.

Forgószinpad

Szász CoVboy!

Jó a CoV, de lehetne jobb is! Így hallottam annyi dohányzót, hogy a tobbiek lustmégezést kaptak. Ajánlunk egy új hobbit: A helyeggyűjést. Így leszokhatnál a dohányzástól.

BIKASOFT, DÉMI SÁNDOR, Budapest

CoVboy: Hi BIKASOFT! Jó nevet választottál, nem skersz kiállítani az IFABO-n véletlenül? Azt mondják sokszor a név adja el a terméket. Az ötletedet már egyszer kipróbáltam, csak előbb-utóbb tele lett a HO fela tehénfüllel, s ezt 1.75 egy idő után megszokta — az az érzés volt a HO-n, hogy állandóan fülel valaki. Így maradt a dohányzás.

Tisztelt Cowboy, teleneck, legyenek, CoVgirl, sth.!

Egy kéréssel állok a telén farának! Szóval a WIZARDRY 2-ről van szó. Az elején kér egy Szenari Disce-t, hát jó, herakom, de ez neki nem elég. Meg nem kérdezi, hogy hány drive-om van? Hát ez hulye! Természetesen 1. Megnyomom az 1-et ugye, lírre azt mindja, nyomjak meg egy 1 billentyűt is! Természetesen ilyen billentyű nincs az org C64-esen. 1 billentyű van, de erre senki sem csinál! Hát akkor mit kell tenni? Kérlek bőfogd már el!

LIPTÁK GÁBOR, Budapest

CoVboy: Ha már az IFABO-nál tartunk, nem voltál kint véletlenül? Nem, miért nem? Ott elég sok olyan gápat láttál volna, amilyenek van ilyen billentyű. Ja, hogy a C64-en miért nincs? De van! Csak újabban az 'ENTER', C64-en 'RETURN' jelölésre használják. Ebből már nem

lass nehéz kitélelni, hogy mit kell megnyomnod.

My dear CoVboy!!
A gépek közötti vitára (Plus/4, C64, Amiga, IBM) válaszolnék. Szerintem legjobb gép a burkolat nélküli főnyíró, mert az még a szomszédomat is levezi a lábáról.
Krisna, alias Lukács Krisztián Zoltán, Szeged CoVboy: Ismerem a szomszédodat, jó haver. Minden reggel ott ül a Flóriánnál az aluljáróban és nekem gyűjt sörre. Azután délután bejön a HQ-ra a falábalért, mert este az Operetban lép fel egy táncos de-
rabban.

Tefim!
A munka egy információközvetítő teljesen le-
gális tevékenység.
Havonta 24-25 ezer forint keresetet biztosít.
Könnyű, adminisztrációs feladat, bejelenté 6 8
óránál nem igényel több időt, a kereset pedig
az idő elteltével csak növekszik.
Amennyiben a tevékenység érdekli Önt, ké-
rem küldjön 560,- Ft-ot és megkapja tőlünk a
részletes leírást, információt,
E tevékenység fő, vagy mellékállástól teljesen

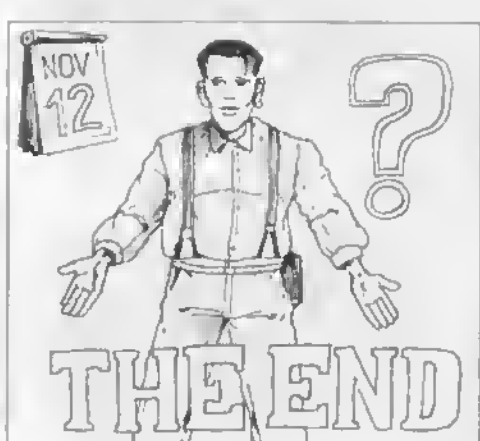
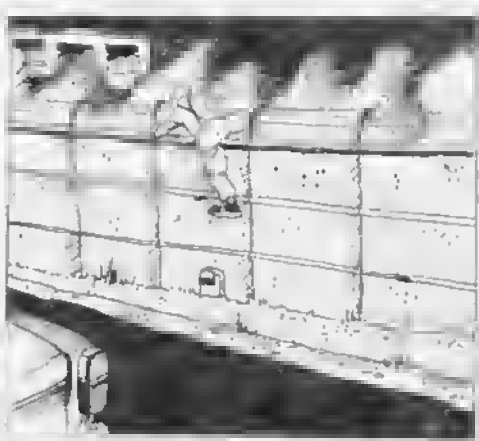
független.
SZOMBATHELYI ZOLTÁN, Győr
CoVboy: Miféle pénzt akar Ön kihúzni azn
án zsebemből már megint? Már eleve
gyenűs volt, hogy a borítékon nincs fel-
adó. Nos T.Urem! Információközvetítés-
sel foglalkozunk mi is, úgyhogy ez nálam
nem lehet probléma. A heti 6-8 óra is bo-
latár valahogy. A kereset jól hangzik, de
nem gondolja, hogy csak egy részletes
tájékoztatóért 560,- Ft az egy kicsit sok?
Persze, hogy érdekel a dolog, ha nem
ilyen mindenféle ügynékösködéseről, há-
zalósról van szó (mint az MV lánc, embe-
rek meggyőzése arról, hogy osztrák, meg
mindentelje életbiztosításra, tőkebetek-
tésre adják pénzük megtakarított pénzüket,
esetleg adénybemutató?), nem-nem
T.Urem, ha valami ilyesmiről van szó, ak-
kor méris kibővített 17,- Ft-ot az ablakon.
Ha mégsem úgy esetleg várom további
információt!

És ima e végére az ideális levelezőlap,
illetve annak egy részlete. Ezt igazán
rondszereshetnétek, és jó dologom is
lenne...

Kedves
Drága
Aranyos
Egyetlen
CoVBoy & 175.

IGEN NEM
Jól érzem magam. ☒ ☐
Sokat gondolkodom Rád/Rátok. ☒ ☐
Mindent rendben van. ☒ ☐
Sokat dolgozom. ☒ ☐
Rengeteget eszem-iszom. ☒ ☐
Jelöznék a férfiak. ☒ ☐
Jelöznék a nők. ☒ ☐
Jelöznék a remélők. ☒ ☐
Jelöznék a színyogok. ☒ ☐
Az illő esodólatos. ☒ ☐
Szeretnék tovább maradni. ☒ ☐

Érkezésem időpontja: 9.év., 9.hó., 9.nap
...9.óra...9.perc
helye: J.T.....



A hónap TOP listái:

- C64-**
Art of China
Siar Commander
Indy IV. Adv..
Pirates!
Holiday Games
Inherits o.t.Throne
Hook
Cool World
Fly Harder
Int.Truck Racing

- Amiga**
B17 Flying Fortress
Ween
Monkey Island 2.
Legends of Valour
A.Train
Civilization
Star Trek
Chuck Rock II.
Indy IV. Adv.
Trolls

- PC**
Eric the Unready
Comanche
Monkey Island 2.
Spelljammer
Freddy Pharkas...
Civilization
Stunt Island
Ultima Underworld II.
Might & Magic IV.
Dune 2.

- Plus/4**
Laser Squad 1/2
Cloud Kingdoms
Extasy
Castle Master
Fancy World
Puzznic
3D Pool
Way Out
Heroic
Dizzy III.

PÁLYÁZATI REJTVÉNY

Az itt látható 4 kép 1-1 játékprogramról készült. Mind a 4 játék nevében egy-egy szám is szerepel. Azok között, akik külön levelezőlapon legkésőbb 1993. június 17-ig beküldik annak a 4 számnak az összegét, azok között 10 nyertesnek 1-1 doboz mágneslemez sorolunk ki. A levelezőlapon azt is kérjük feltüntetni, hogy milyen gépre küldjük a lemezeket, ha nyernének...



Az 1991. és 1992. Évkönyv egyidejű megrendelése esetén 100,- Ft kedvezmény!

...még kapható!

Ára: 398,- Ft

Csak úgy ömlesztve, hogy mire számíthattok:

A nagyok, mert mi 1991-ben is szösztyárók voltunk: SUPREMACY / SEVEN CITIES OF GOLD / BLUE ANGELS / 688 ATTACK SUB / HERO'S QUEST: A kicsik (mert mi hagyjuk az olvasókat is szóhoz jutni): 4x4 OFF ROAD RACING / A-10 TANK KILLER / ANDY CAPP / ANNALS OF ROME / BARBARIAN 3. / BARD'S TALE III / BEVERLY HILLS COP / BLINKY'S SCARY SCHOOL / BUCCANEER / CAPTAIN BLOOD / CAPTURED / CARMEN BANDIEGO / CHAMBERS OF SHAOLIN / DIE HARD / DRACONUS / DRAGON WARS / FLINTSTONES / OORDIAN TOMB / HEAVY METAL / LITTLE PUFF IN DRAGONLAND / MOTOR MASSACRE / NAUTILUS / OPERATION HORMUZ / PARADROID / PARALLAX / PHM PEGASUS / PROJECT FIRESTART / RED LED / RED STORM RISING / ROY OF THE ROVERS / SPEEDBALL / SPLIT PERSONALITIES / STREET ROD / STUNT CAR RACER / THUNDERCHOPPER / TOMAHAWK / UNINVITED; PLUS/4 SAROK: A ninje fűkötése / Álom édes álom / Csavargás a gombok birodalmában / Kincsvadász / Pumpkin / Elite / Locomotion 2. / Molecule Man / Raffles / Sword of Destiny / DELL Compacter / Oraphics Designer / H.C.S. Packer / Micro Vocals-, Rythm-, Bass-, Tuned-, Latin / Programozási ötletek; ELSŐSEGÉLY, kb. 10 oldal C64-re, Amigára és Plus/4-re, telli POKE-val, CHEAT-tel és egyéb tippekkel; PROORAMOZÁSTECHNIKA: Raaztercsalkok (C64) / Freezer védelem (C64) / Egér-joystick lekerdezés (Amiga) / Sprite-ok (Amiga); BÜVÖS CARTRIDGE: Final Cartridge III. (C64); FELHASZNÁLÓI PROGRAMOK: GRAPHIC ADVENTURE CREATOR (C64) / PERFORMANCE FORTH (C64) / Kudi 64. (C64) / Gamebasic (C64) / Hires-Master (C64) / NOISE TRACKER/PRO-TRACKER (Amiga).



ACOMP

Számítástechnikai Kft.

1141. Budapest, Álmos vezér útja 17.,
Tel: 183-1817, Fax: 251-2523

ELKÖLTÖZÜNK!

Az ACOMP Számítástechnikai Kft. címe
1993. május folyamán változik! Új címünk:
1135 Budapest, XIII. Szent László út 74/A. Tel.: 149-6165

Commodore Amiga 500	32.900,- Ft
Commodore Amiga 500 Plus	32.900,- Ft
Commodore Amiga 600	33.500,- Ft
Commodore Amiga 1200	56.900,- Ft
Commodore Amiga 4000/040/6MB/120MB	275.000,- Ft
+4MB RAM modul	29.000,- Ft
Commodore A-520 TV-Modulátor	3.500,- Ft
Commodore C-64/II	9.190,- Ft
Commodore C-64 + Joystick + játék	9.590,- Ft
Commodore C-128D	24.990,- Ft
Commodore 1541/II Floppy	11.900,- Ft
Commodore 1902 monitor	24.990,- Ft
Commodore Datassette	1.850,- Ft
Commodore MPS 1230 printer	23.500,- Ft
Commodore 1084S monitor	29.900,- Ft
Commodore 1940 monitor	41.900,- Ft
Commodore 1942 Multitouch monitor	52.900,- Ft
Philips 8833 II. Stereo-Color monitor	29.900,- Ft
512 Kb órási memóriabővítő	3.200,- Ft
2.0 Mb órási memóriabővítő	14.900,- Ft
1.0 Mb-os chip bővítő Amiga 500 Plus-ba	5.000,- Ft
1.0 Mb-os órási chip bővítő Amiga 600-ba	6.900,- Ft
3.5" külső floppy drive	9.490,- Ft
Quickshot II Plus joystick	790,- Ft
Quickshot QS - 123 analóg joystick	1.190,- Ft
NoNema 3.5" DS/DD lemez	490,- Ft
NoNema 3.5" DS/HD lemez	790,- Ft
NoNema 5.25" DS/DD lemez	200,- Ft
NoNema 5.25" DS/HD lemez	390,- Ft
Maxell 3.5" MF2-DD lemez	890,- Ft
Maxell 3.5" MF2-HD lemez	1.550,- Ft
Maxell 5.25" MD2-DD lemez	590,- Ft
Maxell 5.25" MD2-HD lemez	750,- Ft
Fuji 5.25" MD 2DD lemez	450,- Ft
Protex 3.5" DS/DD lemez (11 db/torm.)	690,- Ft
Protex 3.5" DS/HD lemez (11 db/torm.)	1.090,- Ft
Amiga Action Replay Mk.III. + könyv	9.990,- Ft
4 Player Adapter (4 Joystick csatlakozó)	1.890,- Ft
C-64 / C-128 Mouse	2.500,- Ft
Swift Amiga/Atari Mouse 3 gombos	2.500,- Ft

C64 MIDI + szoftver	6.500,- Ft
C64 Action Replay Mk.VI. + kézikönyv	5.900,- Ft
NDRIS MB-80 3.5"-os lemeztartó (80 db-os)	490,- Ft
NDRIS DB-100 5.25" lemeztartó (100 db-os)	490,- Ft
Noris Amiga 500 porvédő	990,- Ft
Noris C-64/II porvédő	790,- Ft
Noris Öveg 14" monitorfilter	1.990,- Ft
Mouse pad	250,- Ft
Soundblaster Pro-2 DeLuxe hangkártya	18.900,- Ft
Soundblaster 16 (16 bites) hangkártya	29.900,- Ft
Midi Amiga Interface	2.990,- Ft
Handy-scanner + Interface Amigához	13.900,- Ft
Boot Selector Amigához	1.490,- Ft
Stereo hangdigitalizáló Amigához	6.900,- Ft
Trackball Amigához	3.590,- Ft
Amiga Magazin újság	450,- Ft
Power Play újság	450,- Ft

Viszonteladóknak óriási árkedvezmény!
Áraink az 1 év garanciát és az ÁFA-t is tartalmazzák!
Nyitvatartás: 9-18 óráig, szombaton: 9-13 óráig.
Vidéki vásárlóknak utánvételes csomagküldő szolgálat!